

ACTIVITE RUGBY

Cycle 3



Logique interne :

Le rugby est un jeu collectif de combat entre deux équipes qui luttent et se déplacent dans un espace délimité, en respectant des règles définies, pour atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon.

C'est un jeu collectif et de lutte, d'où les fondamentaux suivants à développer :

- Pour les jeux collectifs : rôles d'attaquant et de défenseur, réversibilité des rôles, cible (orienter le jeu), règles de jeu dans des espaces délimités, le vainqueur est connu à la fin de la partie.
- Jeu de lutte : combattre en attaquant et en se défendant.

Problèmes posés par les jeux collectifs en général et par le rugby en particulier :

1. Contradiction commune à tous les jeux collectifs :

Agir en tenant compte à la fois du but à atteindre et du but à défendre.

2. Contradictions spécifiques au rugby :

L'affrontement corporel est bien le premier problème à résoudre. Il place les joueurs (porteur du ballon et opposant) dans une situation d'épreuve qui fait émerger :

- la gestion du couple risque/sécurité
- la gestion de problèmes affectifs à résoudre : peurs du ballon, de l'adversaire, du sol.

Avancer en tenant compte à la fois du droit de charge sur le porteur du ballon et du mode d'échange exclusivement vers l'arrière.

Intérêts pédagogiques :

Apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu « hostile » favorise l'éducation à la perception, à l'intelligence et à la décision. La faible technicité du jeu (liberté de déplacement, de manipulation du ballon, ...) autorise la participation et l'expression de tous les enfants.

Enfin la dimension collective d'affrontement renforce les rapports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs.

- Sur le plan affectif : maîtriser ses émotions
- Sur le plan perceptif : diversifier ses prises d'informations visuelles (devant, sur le côté, derrière) et kinesthésiques (contact partenaire et adversaire).
- Sur le plan moteur : enrichir ses conduites motrices par les courses, les luttes et les échanges de balle.
- Sur le plan social : contribuer à transformer et enrichir le réseau des relations et le climat de la classe.

2 principes fondamentaux : 4 règles fondamentales :

Principes fondamentaux	Règles fondamentales	Description	Esprit du jeu
<p>AVANCER... Pour marquer et empêcher de marquer.</p> <p>...En continuité... Pour modifier le rapport de force à son avantage.</p>  <p>LUTTER... Avec ou sans le ballon.</p> <p><u>Pour les utilisateurs :</u> Avancer vers la cible adverse, lutter pour conserver le ballon et marquer.</p> <p><u>Pour les opposants :</u> Avancer vers l'adversaire, lutter pour récupérer le ballon et protéger sa cible.</p> 	<p>LA MARQUE</p>	<p>Aplatir le ballon : toucher le sol par une action de haut en bas.</p>	<p>Matérialiser la conquête d'un territoire/l'en-but.</p>
	<p>LE TENU : LE PLAQUAGE</p> 	<p>Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon. Les participants au plaquage doivent se remettre debout pour rejouer.</p>	<p>Obliger le plaqué à lâcher ou jouer immédiatement le ballon.</p> <p>Respecter et Protéger le joueur.</p>
	<p>LE JEU AU SOL</p>	<p>Pour pouvoir jouer, il faut être debout sur ses deux pieds.</p>	<p>Respecter, protéger le joueur. Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)</p>
	<p>LE HORS-JEU : L'EN-AVANT :</p> 	<p>Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.</p> <p>Tout joueur devant le ballon est HORS-JEU</p>	<p>Maintenir la notion d'affrontement : la ligne de front existe en permanence à hauteur du ballon.</p>
<p>LES DROITS ET LES DEVOIRS DES JOUEURS / JOUEUSES</p> 	<p>Ce qui est autorisé : Courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter. Intervenir sur le porteur de balle : saisir, ceinturer, mettre au sol, plaquer.</p> <p>Ce qui est interdit : Les actions dangereuses ou déloyales : placage au cou, raffut au-dessus du torse, croc en jambe, agression verbale...</p>	<p>Egalité des chances : Equilibrer les possibilités d'action entre les utilisateurs et les opposants.</p> <p>Respecter et Protéger le joueur.</p>	

QUE DISENT LES PROGRAMMES DU CYCLE 3 ?

Compétence : Coopérer et/ou s'opposer individuellement et collectivement.

- Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.
- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Compétences attendues en fin de CM2 :

- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Démarche : Une approche par le jeu, le contact, le mouvement et la sécurité.

Il s'agit de faire passer les enfants d'une pratique affective et égocentrique, centrée sur les émotions à une pratique plus socialisée, centrée sur la maîtrise des émotions, la coordination des rôles et des actions sur le (et en dehors du) terrain.

Etape 1 : Libérer les enfants de l'appréhension du contact et permettre l'appropriation des règles et des principes fondamentaux.

Jeux à thèmes comme contact avec le ballon, le sol ou le partenaire.

L'utilisation de terrains étroits, au début de l'apprentissage, favorisera l'affrontement corporel (qui est aussi l'obstacle à franchir) dans des conditions de sécurité optimales (ralentissement du jeu, des courses : réduction de l'intensité des contacts).

Etape 2 : Favoriser la coopération pour atteindre la marque et pour s'opposer à l'adversaire.

Cette étape consiste à se décentrer par rapport au ballon et à adopter une attitude plus collective en attaque et en défense.

Situations de prise d'information relative à la pression exercée par l'adversaire (appréciation du rapport de force). L'utilisation de terrains élargis accompagne cette évolution.

Etape 3 : Optimiser le choix et la mise en œuvre de solutions collectives tant en utilisation qu'en opposition.

Affiner la lecture du dispositif adverse et favoriser l'élaboration de principes d'efficacité.

ATTENTION : à chaque stade, favoriser et valoriser la marque.

Recommandations :

Modules de 10 à 12 séances. Confier le rôle d'arbitre à l'élève accompagné de l'adulte.

Construire sa séance avec :

- une situation de mise en train (jeux de course, lutte ou manipulation)
- une ou deux situations d'apprentissage
- la situation de référence (jeu global) pour réinvestir ou mettre en pratique les apprentissages et évaluer les progrès.

Comment adapter les situations ?

Je veux limiter l'intensité des contacts entre les joueurs :

1. J'agis sur les formes de lancement de jeu :
 - En séparant le groupe d'attaquants et de défenseurs d'un 1 ou 2 mètres et en donnant le ballon à la main à l'équipe attaquante.
 - En donnant le ballon à un (aux) attaquant(s) en le faisant rouler au sol pour donner plus de temps aux défenseurs pour avancer.
2. J'agis sur les espaces :
 - En rapprochant les attaquants et les défenseurs.
 - En rétrécissant la largeur du terrain.

Je veux favoriser l'attaque :

1. J'agis sur les formes de lancement :
 - En retardant l'entrée du (des) défenseur(s) par rapport à celle du (des) attaquant(s) en décalant le signal d'entrée du (des) défenseur(s).
2. J'agis sur l'espace :
 - En faisant parcourir une distance plus importante au(x) défenseur(s).
 - En élargissant la largeur du terrain.

3. J'agis sur le nombre de joueurs :

- En diminuant le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants.
- En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, engagement)

Je veux favoriser la défense :

1. J'agis sur les formes de lancement :

- En retardant l'entrée ou la disponibilité des attaquants par rapport aux défenseurs.
- En lançant le ballon en l'air aux attaquants pour permettre aux défenseurs de s'approcher.
- En faisant rouler le ballon au sol vers les attaquants pour approcher les défenseurs.

2. J'agis sur les espaces :

- En réduisant l'espace entre les attaquants et les défenseurs.
- En laissant la défense se replacer avant un nouveau lancement de jeu.
- En diminuant la largeur du terrain.

3. J'agis sur le nombre de joueurs :

- En diminuant le nombre d'attaquants par rapport aux défenseurs.
- En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement).

Je veux favoriser le jeu dans les espaces libres :

1. J'agis sur les formes de lancement :

- En introduisant un 2^{ème} ballon dans un espace libre et déclarant le 1^{er} ballon « mort ».

2. J'agis sur les espaces :

- En élargissant le terrain.

3. J'agis sur le nombre de joueurs :

- En réduisant le nombre de joueurs.
- En réduisant le nombre de défenseurs.

Rappel pour le bon déroulement de la séance :

- Présentation des exercices.
- Rappel des objectifs.
- Faire les groupes de travail (homogène).
- Avoir une tenue de sport adapté au sport en extérieur. Laisser les bijoux, montre,... à la maison.
- Apporter des bouteilles d'eau.

La situation de référence (match) :

Elle permet aux enfants de réinvestir leurs apprentissages et de mesurer les effets de la séance.

OBJECTIFS	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES
<p>Marquer plus d'essais que l'équipe adverse.</p> <p>Respecter les règles fondamentales : Marque, tenu et jeu au sol, droits et devoirs des joueurs/joueuses, hors-jeu.</p>	<p>2 équipes avec des chasubles de couleurs différentes.</p> <p>30 m x 20 m</p> <p>5 contre 5 ou 7 contre 7</p> <p>L'en but doit être matérialisé (couleur différente pour les 2 équipes)</p> <p>Un ballon de rugby taille 3.</p> <p>Pas de jeu au pied au début pour favoriser l'échange.</p> <p><u>Temps de jeu</u> : 5 à 7 minutes par match.</p>	<p>Engagement générique (poser le ballon au sol à 3 m de toute ligne, désigner l'enfant qui jouera le ballon en veillant à ce que chacun passe, éloigner les adversaire à 3m, ligne de hors-jeu) pendant les 1ères séances au cycle 3. Puis, coup de pied franc : le joueur doit toucher le ballon avec le pied avant de le jouer.</p> <p><u>Variantes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans les mains d'un joueur les deux équipes très proches l'une de l'autre • En lançant le ballon en l'air • En le faisant rouler • En le donnant derrière les attaquants • En le donnant derrière les défenseurs • En le donnant aux non participants habituels • En le donnant à un leader de jeu entouré par des adversaires... <p>Attention à la distance entre joueurs et à la vitesse !</p>	<p>Jouer en sécurité : Ne pas faire mal. Ne pas se faire mal. Ne pas se laisser faire mal.</p> <p>Adapter les consignes à l'acquisition des règles fondamentales</p> <p><u>Séance de départ</u> : marquer et empêcher de marquer</p> <p><u>Recommandation pour les regroupements debout</u> : arrêt du jeu si le ballon ne sort pas dans une situation de blocage : on redonne alors la balle à l'équipe qui a avancé pendant le regroupement.</p>

Niveaux de jeu déterminés pour évaluer les élèves et les répartir en vue d'une rencontre :

- **Niveau 1** : l'enfant ne participe pas directement aux actions mais suit les mouvements du jeu (joueur satellite) ou refuse le contact mais comprend et respecte les règles.
- **Niveau 2** : le joueur s'implique dans le jeu, accepte le contact mais est peu efficace dans la réalisation des passes, plaquages, ... joueur donnant peu sa balle ou trop tard.
- **Niveau 3** : le joueur est très engagé dans le jeu, gère de façon efficace les contacts et est capable de réaliser des choix avec la balle.

Proposition de situations de mise en train :

- **Motricité :**

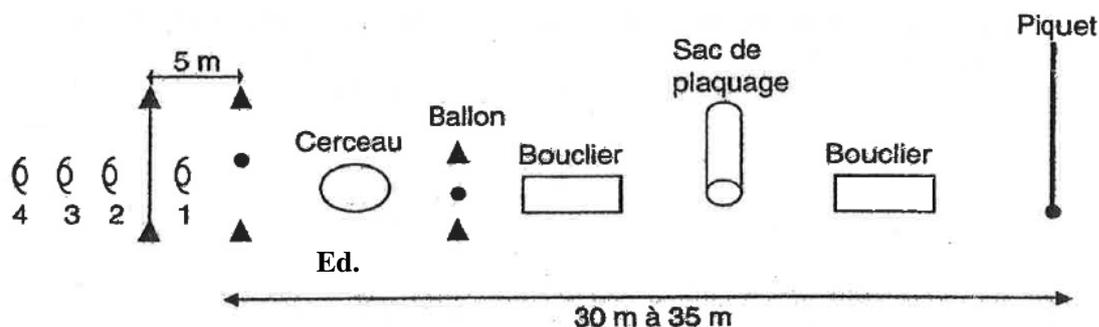
Dans un rectangle de 10 m x 15, les élèves trottinent. L'enseignant donne une action à réaliser, les élèves doivent la réaliser au moins 3 fois ou bien pendant quelques secondes :

- pas chassés,
- talon aux fesses,
- lever les genoux,
- sauter au signal,
- rouler,
- marcher en canard (accroupi),
- se suivre par 2 avec changements de direction...

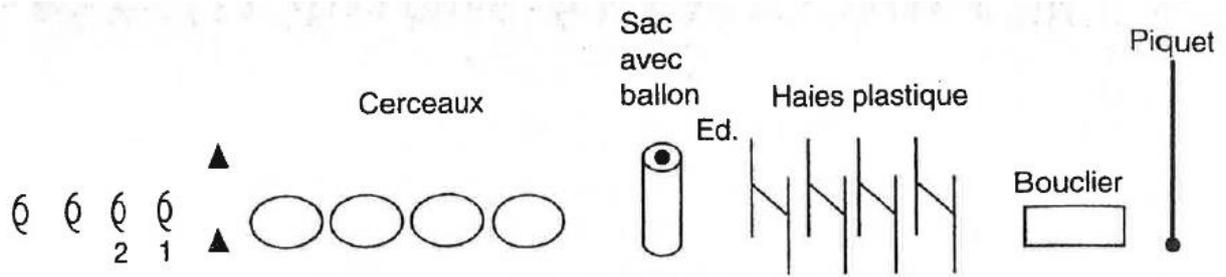
Après deux séances, demander à un élève à tour de rôle de proposer un mouvement, les autres devant l'exécuter avec lui.

- **Parcours :** courir, passer, sauter, pousser, changer le ballon de main...

Exemple de parcours de motricité :



Consignes : ramper dans les 5m, ramasser le ballon, le déposer dans le cerceau, ramasser le second ballon, plonger sur le bouclier comme pour marquer un essai, se relève et fait la passe à l'éducateur (Ed.), plaque le sac de plaquage (ou pour les plus petit passe par-dessus), ramasse le ballon que l'éducateur aura fait rouler au sol (pour les petits, attrape le ballon lancé par l'éducateur), percute le 2^{ème} bouclier (ou plonge à nouveau dessus), fait le tour du piquet, course et tape à suivre au pied, passe la balle au suivant.



2.

Consignes : travail d'appui dans les cerceaux (ou échelle ou plots au choix varier l'espacement), plaquer le sac de plaquage (ou pour les plus petit passe par-dessus), ramasse le ballon qui a été éjecté (pour les petits, passer au dessus du sac de plaquage et attraper le ballon lancé par l'éducateur), sauter au dessus de la 1^{ère} haie, ramper en dessus de la 2^{ème}, sauter au dessus de la 3^{ème} et ramper sous la 4^{ème}, plonger sur le bouclier, faire le tour du piquet, course ballon à deux mains, passer la balle à l'éducateur qui lance la balle en l'air, la rattraper et passer la balle au suivant.

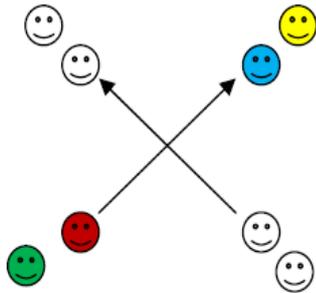
- **Passes en relais face à face**

- Courir et porter le ballon au partenaire situé en face : le porteur « offre » le ballon en le tendant (ne pas jeter ou lancer, mais donner) ; le réceptionneur tend les bras pour recevoir le ballon. Dans un 1^{er} temps, le réceptionneur ne part que lorsqu'il a reçu le ballon. Par la suite, il pourra avancer et recevoir le ballon en mouvement.
- Courir avec le ballon et le passer (lancer) au partenaire.
- Courir et passer le ballon au niveau des genoux
- Courir et passer le ballon en hauteur (obliger le partenaire à saisir le ballon en hauteur)
- Courir et aller aplatir le ballon à gauche/droite du partenaire. Celui-ci le ramasse et fait de même.
- Courir et aplatir en plongeant.
- Courses en relais entre deux équipes en déterminant le type de passe ou d'action.

LE CARREE MAGIQUE	
<p>-Effectifs : 2 groupes de mêmes nombres.</p> <p>-Espace : 20x20 ou 30x30m.</p> <p>-Matériels : chasubles, 1 ballon pour 2,3, plots 4 couleurs.</p> <p>-Objectif : Améliorer les déplacements, la manipulation de la balle, les attitudes au contact. L'apprentissage des règles fondamentales.</p> <p>-But : Réveil articulaire.</p> <p>-Lancement de jeu : L'éducateur annonce différentes consignes selon son imagination. Varier les courses, Contact avec partenaires de jeu, avec le sol, différentes manipulations. Passe à 10. Annoncé une couleur pour « marquer ».</p> <p>- Comportements Attendus : Tout le monde doit être en mouvement. Quand je ramasse ou pose la balle, je regarde devant moi. Le receveur appelle son partenaire et fait « la cible » (il tend les mains). On fait « la pelleuse », on arrache en poussant. Prise au niveau du short, tête placé sur le côté et on POUSSE (on ne tire pas).</p>	

- **Passes en croix entre 4 groupes**

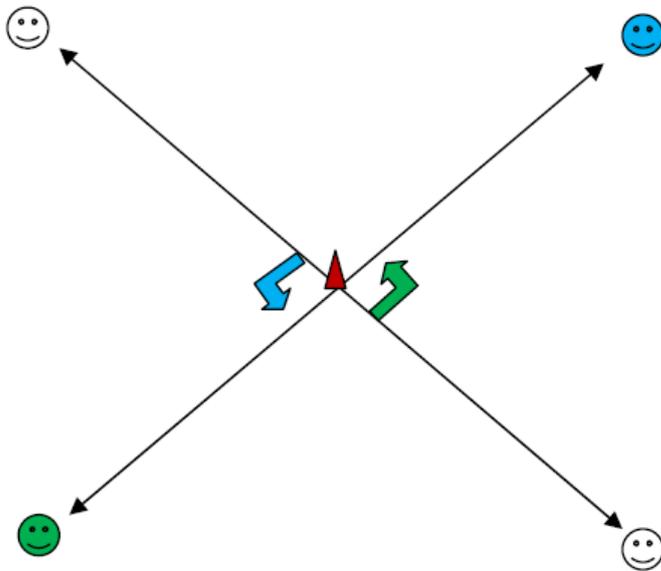
A. En relais : Courir et faire une petite passe en se croisant au joueur de l'équipe situé en face dans la diagonale (aller-retour) ; les deux diagonales à la fois. 1 ballon pour chaque diagonale.



● Court et porte le ballon vers ● à qui il donne le ballon, puis se range dans la colonne derrière ●. ● court et porte le ballon à ●. ETC...

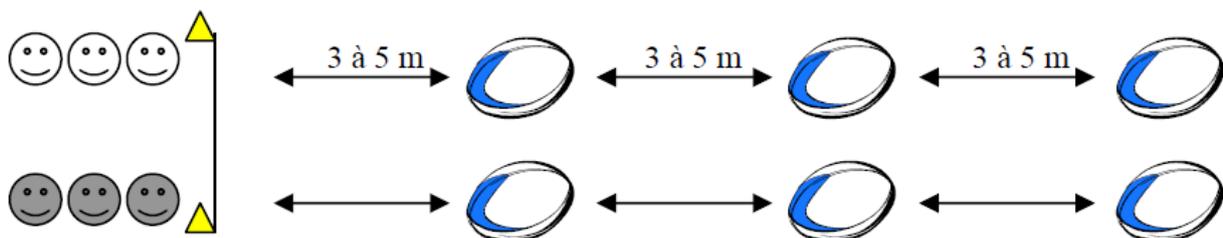
Situation A : —————> = court et passe à

B. Courir vers le joueur de l'équipe situé en face dans la diagonale (aller-retour) et faire des passes à droite/à gauche en se croisant. 2 ballons au total, les deux dans la même diagonale.



Situation B :
courir et passer à gauche

- **Amasse ballons**



But : Transporter des ballons plus vite que l'équipe adverse.

Organisation : 2 équipes (au minimum) en parallèle et trois plots chacune distants de 3 à 5m.

Matériel : 3 ballons à transporter par équipe. 3 plots par équipe pour matérialiser la zone où ramasser/déposer les objets.

Consignes : Au signal, le joueur en tête de file va poser un ballon à côté du 1er plot et revient au départ, puis repart avec un deuxième ballon pour le déposer à côté du 2e plot et revient au départ, puis repart avec un troisième ballon pour le déposer à côté du 3e plot et revient au départ.

Ensuite, le deuxième joueur doit aller chercher les ballons un par un dans l'ordre inverse. Le troisième va déposer les ballons, le quatrième va les rechercher...

Exiger de déposer/d'aplatir comme pour un essai (le ballon ne doit pas rouler) et non de jeter. Les joueurs peuvent déposer ou ramener les ballons dans l'ordre de leur choix (commencer par le troisième plot, ou le second plutôt que le 1er par exemple).

Critères de réussite : J'ai réussi si j'ai tout emmené/ramené le premier.

• L'horloge

Dispositif : 2 équipes, une disposée en file indienne, l'autre en cercle (distance de passe adaptée aux capacités des enfants). 2 ballons (un pour chaque équipe).

But pour ceux qui sont en cercle : Faire le plus grand nombre de passes.

But pour les autres : Courir le plus vite possible en tenant le ballon à deux mains.

Consignes : Au signal, les enfants sur le cercle font circuler le ballon en passes. Au même moment, le 1^{er} de la file indienne part en courant ballon tenu à 2 mains, fait le tour du cercle et revient passer la balle au second (ballon = témoin). Une fois le relais terminé, les enfants du cercle cessent de se faire les passes. On compte le nombre de passes réalisées et on change les rôles.

Critères de réussite : Faire plus de passes que l'autre équipe.

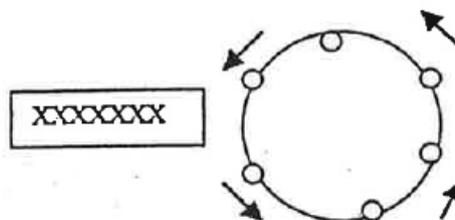
Variation : Taille de la ronde (distance entre utilisateurs)

Nombre d'utilisateurs/d'opposants

Possibilité ou pas de disputer le ballon

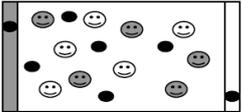
Longueur des passes.

Variation : l'équipe en file indienne défend et tente d'intercepter le ballon que se passe l'équipe en cercle. Le second de la file ne peut se rendre dans le cercle que quand le précédent est rentré.

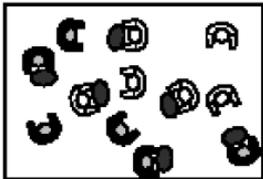


Thème : Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à marquer (séance 1 et 2)

LES ECUREUILS

BUT	DISPOSITIF	REGLES	VARIABLES	CRITERES DE REUSSITE	CRITERES DE REALISATION
Ramener le plus de noisettes (ballons) dans son garde-manger (en-but)	<p>2 équipes de 7 à 10 joueurs.</p> <p>Plusieurs ballons (entre 9 et 11)</p> <p>Terrain de 15m x 10m</p> <p>Maillot de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>Les écureuils blancs et noirs doivent ramasser et ramener dans leur garde manger le plus de noisettes possible en posant le ballon dans l'en-but. Quand il n'y a plus de noisettes par terre on peut les voler à un autre écureuil mais dans leur garde manger.</p>	<p>De moins en moins de noisettes : un seul ballon.</p> <p>Plusieurs camps.</p> <p>Taille du terrain</p> <p>départ de son camp ou en position figée sur le terrain.</p> <p>Se passer les noisettes (ballons)</p>	<p>Amener une noisette en plus que l'adversaire. (exemple 6 sur 11).</p> <p>Ramener au moins une noisette dans son camp.</p>	<p>Je connais mes partenaires et adversaires.</p> <p>Je connais mon rôle attaquant/défenseur</p> <p>Je sais où je dois marquer (où poser la noisette).</p> <p>Je sais ramasser, tenir, attraper, lancer et courir avec le ballon.</p>

LES FOURMIS

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Manipuler Courir et passer le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs.</p> <p>Plusieurs ballons</p> <p>Terrain de 10m x 10m ou 15m x 15m.</p> <p>Maillot de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>Les 2 équipes trottent en occupant tout l'espace.</p>	<p>Passé à un joueur que l'on croise sans distinction d'équipe.</p> <p>Ne pas se toucher.</p> <p>Se regarder dans les yeux au moment de la passe puis regarder le ballon. Tendre les bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible).</p> <p>Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire.</p>	<p>Nombre de ballon de plus en plus important.</p> <p>Espace de jeu +/- grand.</p> <p>Passé à un partenaire ayant la même couleur de maillot ou de couleur différente.</p>

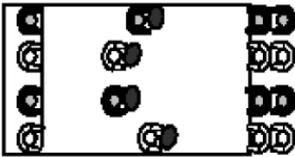
L'EVENTAIL

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Manipuler la balle (passe) Se rappeler des prénoms.	<p>Groupe de 6 joueurs.</p> <p>Un ballon</p> <p style="text-align: center;"> † 2 † 3 † 1 † 4 † 5 † 6 </p>	<p>1 joueur face aux autres placés en demi-cercle.</p>	<p>1 passe à 2 en annonçant son prénom.</p> <p>2 lui refait la passe et annonce les deux prénoms.... Ne pas faire tomber le ballon.</p>	<p>Chaque joueur passe au milieu.</p> <p>Distance de passe.</p>

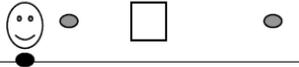
LE RAMASSE BALLON

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Manipuler Courir et poser le ballon.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ballons (1 pour 2 ou 3) Terrain de 10m x 10m ou 15m x 15m. Maillot de 2 couleurs différentes. 	Les 2 équipes trottinent en occupant tout l'espace.	Au départ les ballons sont posés au sol. Au signal, dès qu'un joueur arrive devant un ballon, il le ramasse puis le repose. Ne pas se toucher.	Nombre de ballon de plus en plus important. Espace de jeu +/- grand. Lancer le ballon en l'air avant de la poser. Passer le ballon à un partenaire de son équipe, de l'équipe adverse qui le pose au sol.

LA COURSE EN RELAIS

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Courir et passer le ballon à un partenaire à l'arrêt (relais).	Groupe de 4 joueurs. Deux joueurs de chaque côté. Un ballon 	Les équipes sont à l'arrêt. Au signal, le porteur de balle court donner la balle à son partenaire situé en face de lui....	Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains. Réaliser l'exercice en un temps donné.	Poser la balle au sol à chaque passage. Passer la balle. Augmenter la distance. Courir en tenant le ballon de façon différentes (à 2 mains 1 main...) A 5m du partenaire, passe au pied.

RELAIS MARQUER

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Courir et marquer.	4 à 5 joueurs / équipe. Un ballon /équipe 	Départ des joueurs d'une même équipe en colonne. Faire l'aller-retour en courant le plus vite possible	Le relayeur part avec le ballon, le pose dans le carré, fait le tour du plot et ramasse le ballon pour le donner au suivant.	Faire une roulade au plot. Démarrer avec le ballon posé dans le carré.

Thème : Contact avec le sol, le partenaire et l'adversaire (séance 3 et 4)

LES ZÈBRES ET LES CROCODILES

Objectif : Affectif (contact avec le sol et l'adversaire).

But : Les zèbres doivent traverser l'étendue d'eau. Les crocodiles doivent les attraper.

Descriptif :

- Terrain de 10x5 + Plots
- Maillots/chasubles de 2 couleurs différentes.
- 1 sifflet
- Des équipes de 7 à 8 élèves.

Règle :

Tous les participants sont à 4 pattes.

Les zèbres doivent franchir la rivière et en sortir entre les 2 drapeaux sinon ils repartent au point de départ. Ils doivent lutter pour traverser, le fait qu'ils soient attrapé ne suffit pas il faut qu'ils soient retenus dans l'eau.

Les crocodiles doivent attraper et retenir les zèbres pour être vainqueur.

La lutte peut être individuelle (choix de la cible en fonction du niveau).

Elle peut être collective (on se met à plusieurs en ciblant les proies)

Comptage des points : nombre de survivants au bout d'un temps donné.

Critères de réalisation :

Zèbres : Je me déplace en fonction des adversaires/des espaces libres.

Crocodiles : J'attrape et je tiens l'adversaire immobilisé au sol, sans lui faire mal.

Je choisis une stratégie (individuelle ou collective).

Critères de réussite :

Zèbres : J'ai réussi si je n'ai pas été attrapé/ tenu durant la partie.

Crocodiles : J'ai réussi si j'ai attrapé/ tenu au moins un zèbre durant la partie.

J'ai réussi si j'ai attrapé/ tenu plus de zèbres que je n'ai été attrapé.

• Arrache ballon

Debout, par deux avec 1 ballon, l'un le tien l'autre doit lui arracher. Déterminer une zone dans laquelle évoluer (cercle d'1m50 de circonférence matérialisé par des plots).

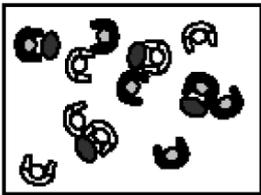


Variantes : Dans un carré (2x2m), 2 équipes de 3 joueurs luttent pour obtenir ou garder le ballon. Commencer par 1 joueur de chaque équipe (1 contre 1), puis introduire un joueur supplémentaire pour chaque équipe, etc...

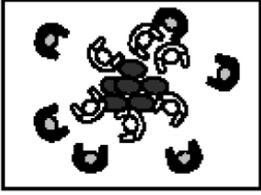
Critères de réalisation :

- Utilisateur : Eloigner le ballon de l'adversaire en se servant de son bras libre ou de son corps ;
Se déplacer pour esquiver/éloigner l'adversaire ;
Si je n'ai pas le ballon, soutenir le porteur en lui proposant soit une passe, soit en me plaçant entre le ballon et l'adversaire.
- Opposant : Attraper et bloquer le porteur de balle ;
Passer un ou les bras entre le porteur de balle et le ballon ; Tirer le ballon vers le bas en essayant de passer une épaule entre le ballon et le joueur.

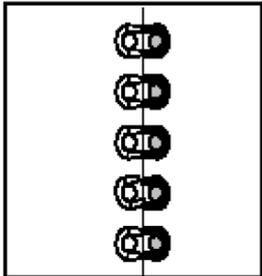
LES AUTOS TAMPONNEUSES

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Courir et se faire des passes et se toucher	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10m x 10m Maillot de 2 couleurs différentes. 	Les joueurs trottent ensemble dans l'espace en se faisant des passes. Au signal, on continue l'exercice en se percutant avec l'épaule.	Percussion quand on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux. Ne pas faire mal, ne pas se faire mal et ne pas se laisser faire mal.	Réduire l'espace ou l'augmenter. Augmenter le nombre de participants Se percuter en se croisant avec ou sans ballon. Ne toucher que ceux qui ont des maillots de même couleurs ou de couleurs différentes.

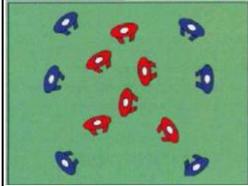
LES POULES ET LES RENARDS

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Conserver ou récupérer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs. 	Les joueurs blancs ont un ballon chacun et courent avec les joueurs noir dans l'espace. Au signal les blancs doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux. Les noirs doivent récupérer les ballons.	Les joueurs blancs et noirs rentent à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point aux noirs par ballon récupéré. Ne pas faire mal, ne pas se faire mal et ne pas se laisser faire mal.	Se regrouper en faisant un cercle debout.

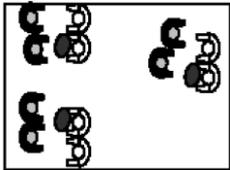
LE JEU DE LA FRONTIERE

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Les joueurs blancs tirent les noirs qui résistent	<p>20 joueurs. Terrain 30m x 50m.</p> 	<p>Les joueurs blancs et noirs sont de chaque côté de la ligne et se tiennent par les poignets. Au signal les blancs tirent les noirs pour leur faire franchir la ligne.</p>	<p>Les joueurs blancs et noirs restent debout sans se lâcher. Jeu dans un temps donné. Un point au joueur blanc lorsqu'un joueur noir franchit complètement la ligne. Ne pas faire mal, ne pas se faire mal et ne pas se laisser faire mal.</p>	<p>Jouer les deux rôles à la fois. Départ dos à dos, ligne au milieu. Tous du même côté de la ligne, l'un derrière l'autre, un pousse pour faire franchir la ligne l'autre résiste.</p>

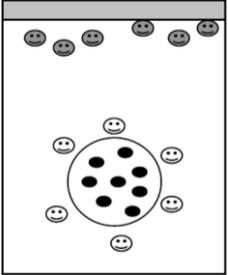
LE GRAND DEMENAGEMENT

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Lutter Repousser l'adversaire Résister à la poussée de l'adversaire</p>		<p>Les rouges trottent dans tous les sens. Au signal, les bleus doivent les faire sortir du terrain. En intérieur possibilité de mettre les rouges entassés (accrochés entre eux) dans un coin de l'espace pour les « déménager » vers un autre coin. pour leur faire franchir la ligne.</p>	<p>Privilégier les actions de poussée par rapport aux actions de tirage. Ne pas faire mal, ne pas se faire mal et ne pas se laisser faire mal.</p>	<p>Taille du terrain. Qualité des attitudes au contact. Nombre de joueurs déménagés en un temps donné ou temps mis pour sortir l'en semble des joueurs.</p>

LES VOLEURS ET LES GENDARMES

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain 10m x 10m ou 15m x 15m. Maillot de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>2 noirs et 2 blancs face à face, un joueur blanc porteur de balle. Au signal, les blancs doivent conserver le ballon le plus longtemps possible et les noirs doivent récupérer le ballon.</p>	<p>Ne pas tomber. Ne pas faire mal, ne pas se faire mal et ne pas se laisser faire mal.</p>	<p>Réduire ou augmenter l'espace. Augmenter le nombre de joueurs. Autoriser les passes. 1 contre 1</p>

LES CHEVALIERS ET LES BANDITS

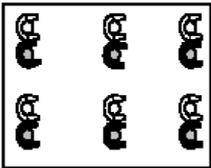
BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Coopérer en attaque et en défense</p>	<p>2 équipes. Terrain 20m x 30m Maillot de 2 couleurs différentes. Dans l'espace un rond de 5m de diamètre</p> 	<p>En gris, le camp des voleurs. En rond, le château fort entouré des chevaliers blancs qui protègent le trésor (ballons)</p>	<p>Les voleurs doivent transporter le trésor dans leur camp. Les chevaliers doivent protéger le trésor (ballons). Les voleurs sont invisibles tant qu'ils ne portent pas de trésor. Les chevaliers ne peuvent entrer dans le château que pour y ramener un trésor. Ils ne peuvent pas aller récupérer le trésor chez les voleurs. Les chevaliers peuvent récupérer un trésor en faisant tomber un voleur et son butin (quand le voleur tombe il lâche le ballon).</p>	<p>Château fort plus ou moins grand Plusieurs repères pour les voleurs Possibilité de s'aider entre voleurs et entre chevaliers Introduction de la passe pour les voleurs et pour les chevaliers</p>

Thème : Affectif ; contact avec l'adversaire (lutte) (séance 5 et 6)

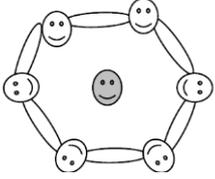
LES LAPINS ET LES RENARDS

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Renards : attraper et mettre au sol les lapins.</p> <p>Lapins : franchir la ligne.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs.</p> <p>Lignes à 3 m.</p> 	<p>Départ des lapins à 4 pattes, placés devant les renards qui sont à genoux et ceinturent les lapins.</p> <p>Au signal les lapins doivent rejoindre la ligne.</p>	<p>Utiliser le haut du corps pour ceinturer.</p> <p>Les lapins doivent rester à 4 pattes.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point si le lapin franchit la ligne.</p> <p>Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas laisser faire mal.</p>	<p>Départ côté à côté sans contact.</p> <p>Départ debout des lapins avec ou sans ballon.</p> <p>Départ debout avec ou sans prise préalable des renards.</p> <p>Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.</p>

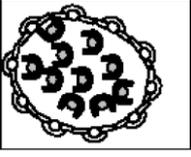
LES TORTUES QUI LUTTENT

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Tortues : résister et rester sur ses appuis.</p> <p>Hommes : retourner la tortue.</p>	<p>2 équipes de 6 à 12 joueurs.</p> <p>1 contre 1</p> 	<p>Départ à 4 pattes, côte à côte.</p> <p>Au signal les hommes doivent retourner la tortue et mettre ses épaules au sol.</p>	<p>Les tortues retournées ne bougent plus.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par tortue retournée.</p> <p>Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas laisser faire mal.</p>	<p>Les hommes peuvent retourner plusieurs tortues (aide).</p> <p>Dans un temps donné, nombre de fois où la tortue a été retournée.</p> <p>Départ en mouvement.</p>

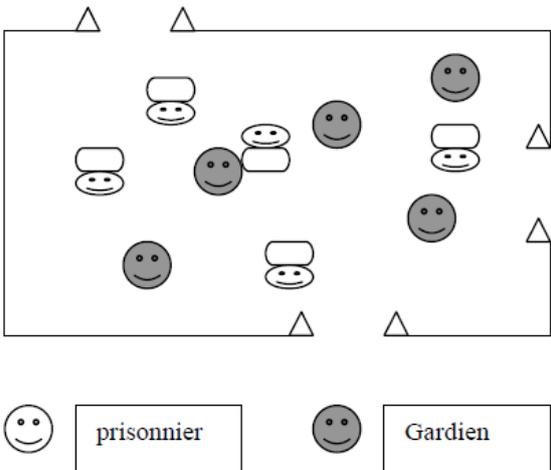
LA RONDE PIEGEE

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Contact avec l'adversaire</p>	<p>Groupe de 5 ou 6.</p> 	<p>Les joueurs se tiennent par la main et forment une ronde. Un joueur au milieu.</p>	<p>Les joueurs de la ronde doivent empêcher celui du milieu de sortir en se baissant, en s'accroupissant.</p> <p>Ils ne doivent pas se détacher</p> <p>Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<p>Les défenseurs peuvent se resserrer à l'arrivée du prisonnier.</p>

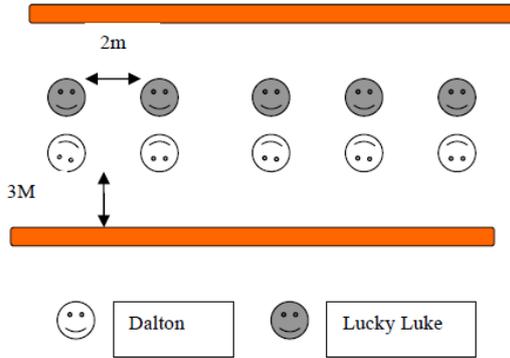
LE FILET A POISSON

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Poissons : Sortir du filet.</p> <p>Pêcheurs : empêcher les poissons de sortir du filet.</p>	<p>2 groupes de 6 à 8 joueurs.</p> 	<p>Les pêcheurs se tiennent par les poignets et forment une ronde. Les poissons sont au milieu. Au signal ils doivent en sortir.</p>	<p>Les joueurs doivent rester debout</p> <p>Jeu en un temps donné.</p> <p>Un point par poisson sorti du filet.</p> <p>Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<p>Augmenter le nombre de joueurs.</p> <p>Se mettre à genoux.</p>

LES GARDIENS DE PRISON

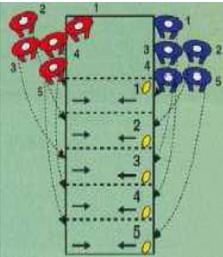
<p>Objectif dominant : Résoudre les problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec l'adversaire</p>
<p>Dispositif : plots, 5 boucliers (ou bras), terrain 15x10m</p> 	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilisateurs (prisonniers) : Je reste debout et je sors par les portes matérialisées par les plots. · opposants (gardiens) : je pousse avec le bouclier (ou bras) un prisonnier qui me regarde (pas de poussée dans le dos) <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace : prise d'information. · opposants : cibler et anticiper la course d'un prisonnier, presser dans l'impact et prise d'information.
<p>But du jeu : les prisonniers veulent s'échapper de la prison et les gardiens veulent les en empêcher. Combien de prisonnier sortiront dans le temps imparti.</p>	<p>Lancement de jeu : Tous les joueurs se déplacent en marchant dans l'espace délimité et au signal, le jeu commence.</p>
<p>Variantes : le nombre, l'emplacement et la couleur des portes peuvent changer pour complexifier (les prisonniers bleus doivent sortir à la porte bleue) ou simplifier (4 portes) Possibilité de le faire sans bouclier et pour arrêter un prisonnier il faut le bloquer en l'entourant avec les bras Mettre des ballons à sortir de la prison (même genre que les pirates)...</p>	

LE DUEL DE COW-BOYS

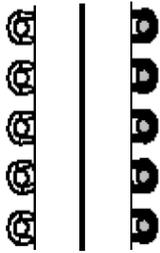
<p>Objectif dominant : Résoudre les problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec l'adversaire</p>
<p>Dispositif : plots, paire de même gabarit.</p> 	<p>Consigne :</p> <p>Rester debout (si je tombe, j'ai perdu). Pendant le combat, pousser avec les mains.</p> <p>Comportements attendus :</p> <p>Que les enfants engagent les mains d'abord puis les bras, les épaules et tout le corps dans le combat avec l'autre enfant. Faire respecter les règles de sécurité, un espace d'au moins deux mètres entre chaque couple.</p>
<p>But du jeu : gagner mon duel et pousser mon adversaire derrière la ligne qui est la limite de la ville. Quand un cow-boy met les pieds derrière la ligne il a perdu son duel et doit quitter la ville. On compte combien de Dalton et de Lucky-luke restent dans la ville.</p>	<p>Lancement de jeu : Tous les joueurs se déplacent en marchant dans l'espace délimité et au signal, le jeu commence.</p>
<p>Variantes : le placement de départ, un de dos qui résiste et l'autre le pousse sous les fesses (insister sur la position de sécurité : le dos plat). Après avoir travaillé la poussée je joue à tirer mon adversaire en se liant chacun aux bras de l'autre : « il faut sortir les Daltons du Saloon parce qu'ils font trop de bruit et qui gêne les habitants du village en cassant les bouteilles avec leur pistolet » -le jeu commence- Choisir de valoriser chaque enfant individuellement ou alors le groupe de cow-boy (il est bien d'alterner)</p>	

Thème : Evitement et prise d'espace (séance 7 et 8)

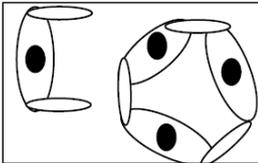
LE BERET

BUT	DISPOSITIF	REGLES	VARIABLES	CRITERES DE REUSSITE
<p>Jouer des 1 contre 1 dans un espace donné, et évoluer pour assurer le soutien au porteur du ballon</p>	<p>- Terrain de 15x10 - Maillots de 2 couleurs différentes. - Plots - 1 sifflet</p> <p>Des équipes de 5 élèves.</p> 	<p>Les joueurs et les ballons sont numérotés de 1 à 5, au signal chaque utilisateur va ramasser son ballon et tenter de marquer l'essai malgré son opposant direct</p> <p>Faire attention pour des problèmes de sécurité, à ce que les joueurs restent dans leur couloir de jeu.</p>	<p>- Penser à varier les numérotations pour que les distances de course soient équilibrées entre les différents joueurs.</p> <p>- Si les joueurs se gênent trop dans la course au ramassage, les faire partir d'une position axiale par rapport au terrain.</p> <p>- Adapter la largeur des terrains en fonction du nombre de joueurs devant évoluer dessus ou en fonction du thème recherché (contact ou évitement)</p> <p>- Annoncer un numéro qui détermine 2 joueurs et un espace, puis 2, 4, 6 ou 8 autres joueurs en soutien pour faire varier les réponses (contact ou évitement)</p> <p>- Annoncer le numéro de 2 ou 3 ballons. Les joueurs correspondant à ces numéros vont ramasser le ballon ou défendre, les autres joueurs attaquants se répartissent selon leur choix, les autres joueurs défenseurs se répartissent en fonction des menaces créées.</p> <p>- Un ou des numéros de ballon est (sont) annoncé(s) ; N'importe quel joueur peut le(s) ramasser, les autres s'adaptent en soutien défensif ou offensif.</p>	<p>J'ai réussi si j'ai marqué au moins 6 fois sur 10.</p> <p>J'ai réussi si j'empêche mes adversaires de marquer au moins 6 fois sur 10.</p> <p>J'ai réussi si mon équipe marque plus de points que l'équipe adverse.</p>
				<p>CRITERES DE REALISATION</p>
				<p>- Identifier / respecter son numéro, son rôle, son couloir</p> <p>- Réagir vite à un signal</p> <p>- Prendre des informations et des décisions rapidement</p> <p>- Choisir le contact ou l'évitement</p> <p>- Ceinturer, tenir</p>

LE JEU DU MIROIR

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Contact avec l'adversaire	<p>20 joueurs. Terrain 30m x 50m</p> 	<p>Les joueurs blancs et noirs se tiennent à égale distance du miroir représenté par la ligne noire. Les blancs doivent courir ou faire des mouvements dans tous les sens. Les noirs doivent faire exactement la même chose.</p>	<p>Ne pas quitter son reflet du regard (pas de demi-tour) Faire des mouvements raides mais pas trop de manière à ce que le reflet puisse les réaliser.</p>	<p>2 reflets 1 seul enfant face à tous les reflets.</p>

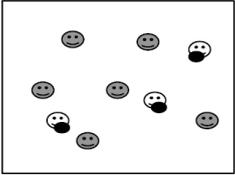
LE CHASSEUR

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Se déplacer le plus rapidement possible et défendre son partenaire.	<p>Les joueurs sont liés entre eux en se tenant par les</p>  <p>épaules.</p>	<p>Le chasseur choisit sa proie parmi les trois joueurs liés. Il doit toucher le milieu du dos de sa proie avec la main à plat.</p>	<p>Il a un temps donné pour toucher son adversaire. Il ne peut le faire que en contournant les deux protecteurs. Les proies se défendent en tournant et en éloignant le gibier.</p>	<p>Le chasseur peut passer au travers du groupe pour aller toucher.</p>

LE CHAT ET LES OISEAUX

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Oiseaux : ne pas se faire attraper avec le ballon Chats : attraper et faire tomber les porteurs de balle.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain 10 x 10 m ou 15 x 15 m. 1 contre 1</p> 	<p>Les oiseaux (blancs) ont 2 ballons, se font des passes entre eux. Les chats (noirs) doivent essayer d'attraper les joueurs porteurs de balle.</p>	<p>Les chats (noirs) n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Jeu dans un temps donné. Un point par oiseau (blanc) tombé. Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p>	<p>Les chats (noirs) peuvent faire tomber autant d'oiseau (blancs) qu'ils le veulent. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs</p>

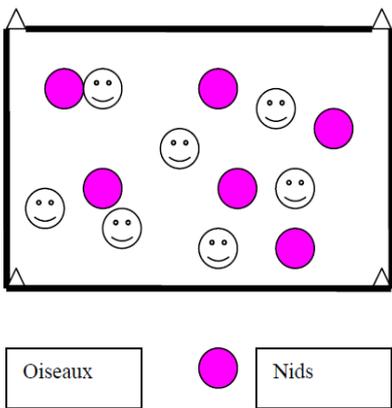
LE LOUP GLACE

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Courir. Coopérer pour attraper. Délivrer.	2 équipes avec maillots de couleurs différentes 	Un terrain entouré de précipices. Les porteurs de balle doivent glacer tous les autres joueurs.	Les porteurs de balle doivent toucher les non porteurs avec le ballon sans le lancer. Ceux qui sont touchés ou qui sortent du terrain sont glacés. Ils peuvent être délivrés par leurs partenaires.	Les glacés doivent être : debout, jambes écartées, accroupis, assis, couchés, à 4 pattes. - Les partenaires peuvent les délivrer en les : touchant, en sautant par dessus, en passant entre les jambes... - Définir un temps donné pour réussir.

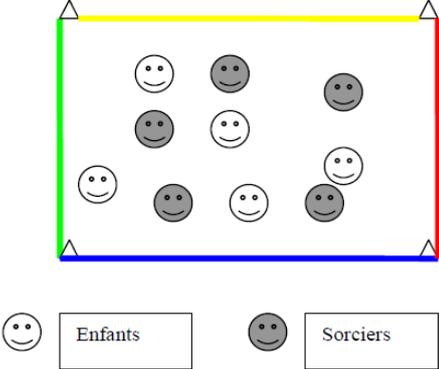
RELAIS EVITER

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Courir et éviter	4 à 5 joueurs par équipe. Slalom.	Course en relais Effectuer l'aller retour le plus rapidement possible Tous les joueurs d'une même équipe sont en colonne.	Le relayeur part avec le ballon. Il fait le tour de tous les plots et donne le ballon au suivant.	-Faire une roulade au plot gris. -Changer de main qui tient le ballon à chaque plot (ballon à l'extérieur) -Tenir le ballon à 2 mains.

LES NIDS D'OISEAUX

Objectif dominant : Se repérer dans l'espace	Objectif spécifique : réagir au plus vite pour attaquer l'espace libre
Dispositif : plots, cerceaux, terrain 20x20m 	Consigne utilisateurs (oiseaux) : Etre en mouvement avant le signal de départ. Ne pas aller dans un nid qui est occupé par un autre oiseau. Si je n'ai pas de nid je suis éliminé et je deviens juge avec mon éducateur
	Comportements attendus (utilisateurs) : Regarder et se situer dans l'espace par rapport aux cibles et réagir plus vite que les autres.
But du jeu : trouver un nid pour se reposer	Lancement de jeu : Tous les joueurs se déplacent en trotinant dans l'espace et quand ils entendent le signal le jeu commence.
Variantes : la distance entre les cerceaux, les signaux de départ.	

L'ARC EN CIEL

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : se déplacer dans les espaces libres</p>
<p>Dispositif : plots de 4 couleurs, terrain 15x15m</p> 	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilisateurs: Rester dans le terrain Quand je suis attrapé je reste sur place et je ne bouge plus (je deviens une statue) · opposants (sorciers) : Attraper le plus possible d'enfants <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace par rapport à la cible et aux adversaires · opposants : empêcher l'adversaire de se démarquer en étant toujours en mouvement
<p>But du jeu : Arriver derrière la ligne annoncée sans se faire attraper par les sorciers. Si les sorciers m'attrapent je suis transformé en statue</p>	<p>Lancement de jeu : Tous les joueurs se déplacent en trotinant dans l'espace et quand ils entendent la couleur d'une des lignes, le jeu commence.</p>
<p>Variantes : le nombre de lignes de couleur (le terrain ne doit pas être forcément être un carré) pour augmenter les possibilités de se démarquer.</p> <p>Possibilité de se diriger dans deux couleurs différentes pour obliger les enfants à réagir aux signaux et à repérer les espaces les plus délaissés par les sorciers.</p> <p>Faire évoluer la situation en chat glacé avec la possibilité de libérer les statues en les touchant, dans ce cas le jeu dure 1' et on compte combien d'enfants sont derrière la zone à la fin du temps imparti.</p> <p>Introduire un ballon qu'il faut amener derrière la ligne de couleur avec des passes dans tous les sens ; le faire évoluer en intégrant la règle du hors jeu pour obliger le porteur à avancer vers la cible et ses partenaires à se placer derrière lui.</p>	

Thème : Défendre (séance 9 et 10)

L'EPERVIER

BUT	DISPOSITIF	REGLES	CRITERES DE REUSSITE	CRITERES DE REALISATION
<p>Epervier : Attraper les hirondelles en un minimum de passages.</p> <p>Hirondelles : Traverser le terrain dans la longueur sans être attrapé par l'épervier.</p>	<p>7 à 8 joueurs par équipe. Terrain 15m x 10m. Maillots de 2 couleurs différentes. Plots, sifflet</p>	<p>Pour les hirondelles : Rester dans le terrain Au signal je dois sortir du nid. Quand je suis attrapé je deviens épervier.</p> <p>Pour l'épervier : Attraper le plus possible d'hirondelles. Ne jamais aller dans le nid des hirondelles</p> <p>Lancement de jeu : Toutes les hirondelles attendent dans le nid et demande l'autorisation de sortir à l'épervier : « épervier peut-on passer ? »</p> <p>Variables : - les manières de capturer les hirondelles : ceinturé, plaqué. - la position de l'épervier : dans le terrain, sur le bord, plus ou moins près du nid, assis...</p>	<p>J'ai réussi si je parviens à capturer toutes les hirondelles, avec mes partenaires successifs - plus vite que l'équipe adverse (nombre inférieur de passages). - avec un nombre de passages de moins en moins grand (sur 3 parties, les hirondelles ont fait de moins en moins de passages).</p>	<p>Hirondelles : Regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations pour éviter l'épervier Mettre une stratégie en place pour traverser le terrain</p> <p>Epervier : Cibler et anticiper la course d'une hirondelle pour l'intercepter. Mise en place d'une stratégie individuelle puis collective pour coincer le maximum d'adversaire</p>

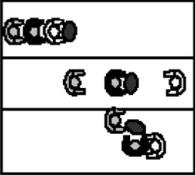
CEINTURER

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Courir et entrer en contact avec un autre joueur.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10m à 15x15m. Maillots de 2 couleurs différentes.</p>	<p>Les élèves trottaient dans l'espace en se mélangeant.</p>	<p>Lorsqu'un élève croise un autre élève, ils s'attrapent tous les 2 par la taille. Une équipe ceinture l'autre.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<p>- Réduire ou augmenter l'espace. - Augmenter le nombre d'élèves. - Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. - Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de mêmes couleurs, ou de couleurs différentes.</p>

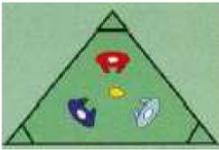
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Kangourou : Se déplacer pieds joints sans se faire attraper</p> <p>Coyote : attraper et faire tomber.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs.</p> <p>Terrain de 10x10m à 15x15m.</p> <p>Maillots de 2 couleurs.</p>	<p>Les kangourous se déplacent à pieds joints et les coyotes se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.</p>	<p>Les coyotes n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer).</p> <p>Les kangourous tombés sortent de l'espace (sécurité).</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par kangourou tombé.</p> <p>Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les kangourous ont un ballon dans les mains. - Les coyotes peuvent faire tomber autant de kangourous qu'ils le veulent. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs.

BLOC PASSE

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Ramasser</p> <p>Pousser</p> <p>Donner.</p>	<p>Par 3 joueurs.</p> <p>Terrain de 10x10 à 15x15.</p> <p>1 ballon pour 3</p> 	<p>Au signal le porteur du ballon le pose au sol et se place en défense</p> <p>Le second ramasse le ballon et va au contact du passeur puis donne la balle au 3^{ème} qui pose la balle au sol...</p>	<p>Le joueur en défense ne joue pas la balle.</p> <p>Respect de la règle :</p> <p>Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ballon posé au sol au lieu d'être passé. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs. - Le soutien arrache le ballon.

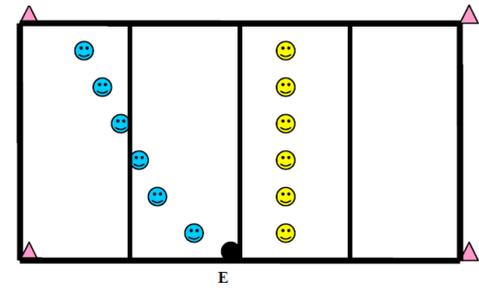
LE TRIANGLE

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
<p>Défendre sa cible et poser le ballon dans l'une des 2 autres cibles.</p>	<p>6 à 10 m de côté.</p> <p>Cibles marquées 1,5m de côté</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Envoi au centre les 3 joueurs groupés. - Le jeu débute par lancer de balle au dessus des têtes 	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur défend sa cible et peut marquer dans les autres cibles. - Le premier joueur qui obtient 3 ou 5 points devient arbitre. 	<p>Les points encaissés sont décomptés du total des points marqués</p>

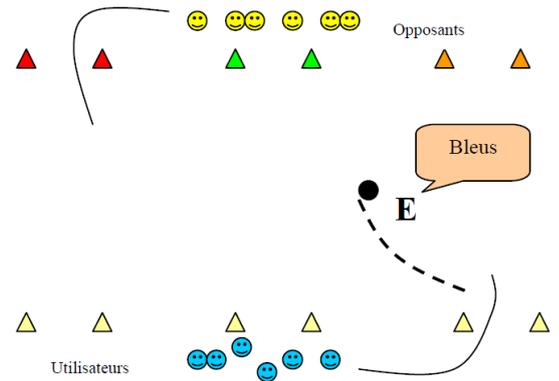
POULES ET RENARDS

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
Conserver ou récupérer le ballon.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs</p> 	<p>Les joueurs blancs ont un ballon chacun et courent avec les joueurs noirs dans l'espace. Au signal les blancs doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les noirs doivent essayer de récupérer les ballons.</p>	<p>Les joueurs blancs et noirs restent à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les noirs par ballon récupéré. Respect de la règle : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<p>Se regrouper en faisant un cercle debout</p>

LE GAGNE TERRAIN

Objectif : Empêcher d'avancer	
<p>Dispositif : plots, 2 ballons, chasubles, terrain 10 x 20m, 6 contre 6. Couloir de 5m de long.</p> <p style="text-align: center;"> Z3 Z2 Z1 Z0 Z0- +3 +2 +1 -1 -2 </p>  <p style="text-align: center;">E</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Utilisateurs</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Opposants</div> </div> </div>	<p>Règles du jeu : Respect des règles fondamentales. Avancer pour marquer (5points l'essai). Si je bloque l'action en Z1, j'ai 1 point. En Z2, j'ai 2 points ; en Z3, j'ai 3 points. Si je récupère le ballon, j'ai 5 points. En Z0, j'ai -1 point ; en Z0-, j'ai -2 points Je n'avance que lorsque les utilisateurs ont le ballon.</p> <p style="text-align: center;">Comportements attendus :</p> <p>Gagner du terrain le plus vite possible. Amener le ballon dans les espaces libres. Avancer pour faire reculer le porteur. Amener au sol l'adversaire pour récupérer le ballon.</p>
<p>But du jeu : Marquer l'essai ou empêcher de marquer. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages.</p>	<p>Lancement de jeu : Les deux lignes sont face à face et au signal « jeu » l'enseignant donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.</p>
<p>Critères de réussite : ne pas prendre d'essai et avoir gagné du terrain.</p>	<p>Variantes : Le nombre et la répartition des utilisateurs.</p>
<p>Régulations : Pour faciliter la montée défensive, faire un lancement qui met en difficulté l'attaque avec un ballon en hauteur ou à ras de terre. Pour mettre en difficulté les défenseurs, faire un lancement dynamique en avançant vers la défense qui recule.</p>	

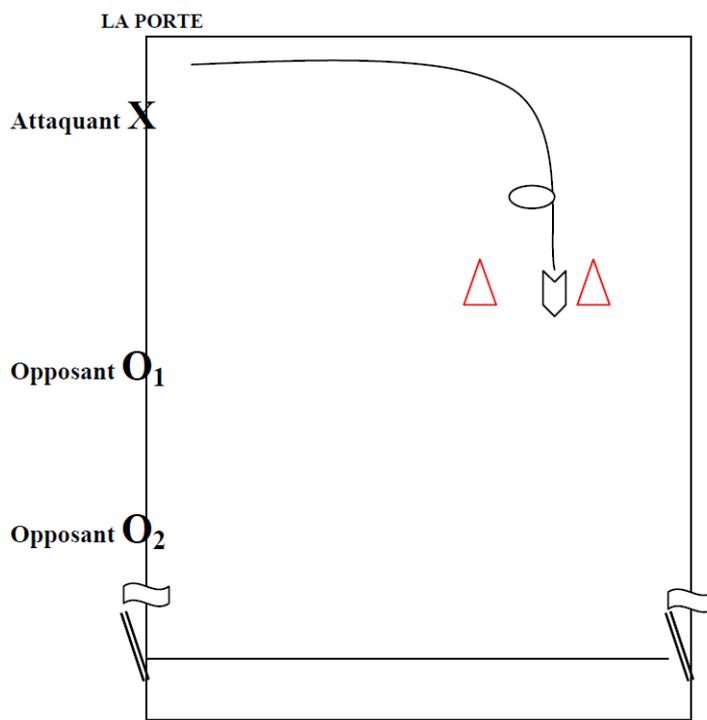
LA PORTE D'ENTREE

Objectif : Empêcher d'avancer	
<p>Dispositif : plots de 3 couleurs, 2 ballons, chasubles, terrain 20m de long sur 30m de large. Porte de 2m. 4 groupes de 6 joueurs.</p> 	<p>Règles du jeu : Les utilisateurs rentrent par la porte où le ballon arrive. Les opposants rentrent par la porte indiquée par l'adulte.</p> <p>Comportements attendus : Les premiers qui rentrent ne ramassent pas la balle mais occupent la largeur pour se démarquer. Avancer pour aller marquer. Les premiers opposants qui rentrent occupent la largeur pour cadrer un adversaire. Communiquer pour dire qui prend qui. Une fois la ligne créée, avancer ensemble pour faire tomber l'adversaire et récupérer le ballon.</p>
<p>But du jeu : Marquer l'essai ou empêcher de marquer.</p> <p>Critères de réussite : les utilisateurs ne sont pas en surnombre et l'essai n'est pas encaissé.</p>	<p>Lancement de jeu : Les joueurs trottaient derrière leurs plots respectifs. L'enseignant annonce en premier une couleur de porte pour l'entrée des opposants et ensuite fait rouler le ballon devant la porte des utilisateurs.</p>
<p>Variantes : Mettre plusieurs ballons et plaquer tous les porteurs de balle.</p> <p>Jouer sans ballon et chaque opposant doit plaquer un utilisateur, occuper l'espace et ensuite avancer pour aller chercher les utilisateurs.</p>	
<p>Régulations : Pour faciliter la tâche aux opposants, je retarde l'arrivée des utilisateurs en faisant rouler le ballon quand la ligne de défense est pratiquement installée. Pour complexifier je fais rentrer en même temps les 2 groupes. Varier les portes d'entrée pour les obliger à vite occuper l'espace (exemple sur le dessin les opposants rentrent porte noire et l'enseignant fait rouler le ballon dans la porte la plus à droite).</p>	

LA PORTE

BUT : Avancer pour défendre

DISPOSITIF : Terrain 15 x 22m puis 7 x 10m



CONSIGNES : L'attaquant/utilisateur court ramasser le ballon, passe par la porte et doit marquer. L'opposant/défenseur est au bord du terrain (position O1, O2 ...), il doit monter plaquer l'attaquant. O1 ne jouer que lorsque l'attaquant est passé dans la porte.

CRITERES DE REUSSITE : 1 point par joueur plaqué. Réussir au moins 3 fois sur 5.

VARIABLES :

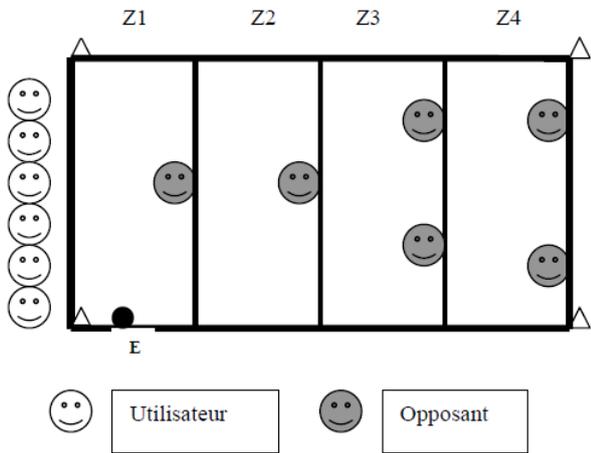
- position de départ des opposants +/- proche de la porte.
- départ des attaquants et défenseurs à gauche et à droite.

EVOLUTIONS : Situation à 3 contre 3, puis 2 contre 2, puis 1 contre 1 et inversement (avec pause entre chaque changement).

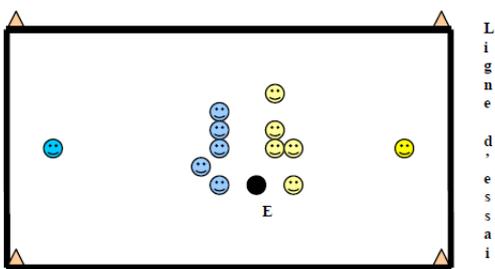
Thème : AVANCER et VARIER les formes de jeu (jeu groupé et jeu déployé)

(séances 11 et 12)

L'ENTONNOIR

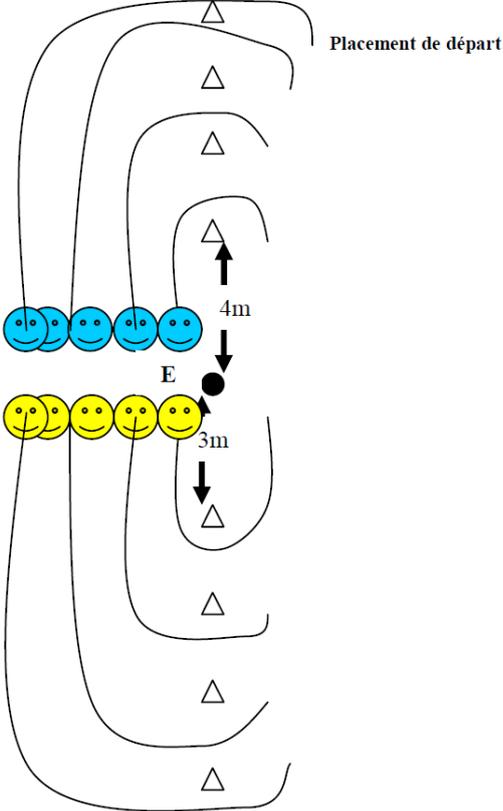
<p>Objectif dominant : avancer pour marquer</p>	<p>Objectif spécifique : coopérer pour marquer</p>
<p>Dispositif : plots, 6 contre 6, terrain 10m x 20m, couloirs de 5 m de long.</p> 	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilisateurs : Rester dans le terrain Respect des règles fondamentales Si je franchis la 1ère zone, j'ai 1 point. Si je franchis la 2ème zone, j'ai 2 points. Si je franchis la 3ème zone, j'ai 3 points. Si je marque l'essai, j'ai 5 points. · opposants : Je n'avance que lorsque les utilisateurs rentrent dans ma zone.
<p>But du jeu : Marquer l'essai. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages.</p>	<p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilisateurs : toujours profiter du surnombre pour continuer d'avancer. Passer à un partenaire démarqué. · opposants : bloquer le porteur avant qu'il ne fasse sa passe. <p>Lancement de jeu : Tous les utilisateurs sont derrière la ligne de départ. Au signal « jeu » l'éducateur donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.</p>
<p>Variantes : le nombre de joueurs par zone. La possibilité d'intervenir sur plusieurs zones pour les opposants. L'espace +/- étroit en fonction des zones pour privilégier le jeu de passes ou le contact.</p>	

L'ISOLE

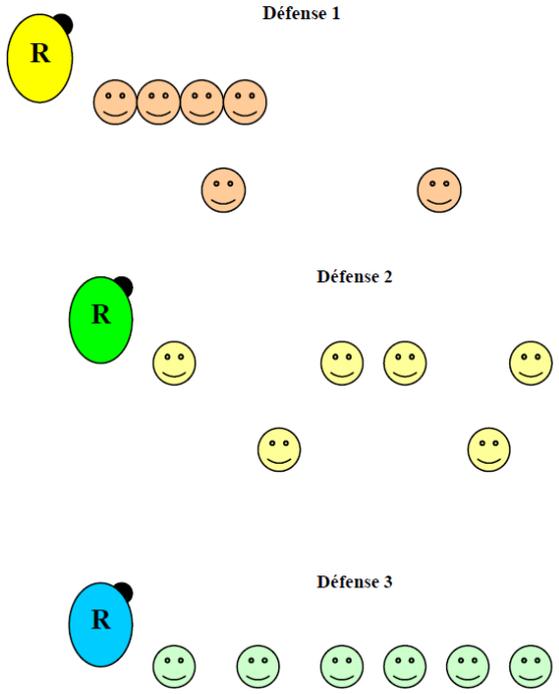
Objectif : avancer pour marquer / coopérer sans être hors jeu	
<p>Dispositif : plots, 6 contre 6 terrain 15m x 20m.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Utilisateur</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Opposant</div> </div> </div>	<p>Consigne : Respect des règles fondamentales.</p> <p>Les partenaires du porteur commencent à jouer dès que l'enseignant a lancé le ballon. Les opposants n'avancent que lorsque le ballon est capté par l'utilisateur.</p> <hr/> <p>Comportements attendus : Le 1er utilisateur doit avancer pour remettre ses partenaires en jeu. Les autres utilisateurs doivent soutenir le porteur et lui proposer des solutions (se démarquer). Bloquer le porteur avant qu'il ne fasse sa passe.</p> <p style="text-align: center;">Avancer vite et ensemble pour qu'il reste isolé.</p>
<p>But du jeu : Marquer l'essai.</p> <p>L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages.</p>	<p>Lancement de jeu : Un joueur de chaque équipe est isolé près de sa ligne d'essai. Ses partenaires sont hors-jeu au départ. Au signal « jeu » l'enseignant passe le ballon à l'utilisateur isolé.</p>
<p>Critères de réussite : marquer l'essai sans avoir fait de passes en avant.</p>	<p>Régulations : Pour faciliter l'avancée du 1er utilisateur, intervenir sur les opposants avec un 2ème signal de départ. Si les partenaires du porteur restent devant lui (hors jeu) les obliger à aller toucher la ligne d'essai (derrière l'isolé) avant de jouer.</p>
<p>Variantes : Etaler les utilisateurs sur plusieurs niveaux et lancer le jeu sur un des groupes pour faire réagir les joueurs en fonction de leur placement (devant ou derrière le porteur, proche ou loin...)</p>	

Exploiter un déséquilibre et s'opposer en s'adaptant à l'attaque

Situation 1

<p>Objectif dominant : les formes de jeu</p>	<p>Objectif spécifique : Améliorer le jeu groupé pénétrant</p>
<p>Dispositif : 2m entre chaque plot, entre 10 et 20 joueurs, 5 contre 5 terrain 25m x 15m.</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilisateurs : Le 1^{er} fait le tour du 1^{er} plot, le 2^{ème} du 2^{ème}, 3 et 4 du 3^{ème} plot et le 5^{ème} du dernier plot. Le 1^{er} vient chercher le ballon dans les mains de l'enseignant. · opposants : le 1er fait le tour du 1er plot, le 2^{ème} du 2^{ème} plot, le 3^{ème} et 4^{ème} du 3^{ème} plot et le 5^{ème} sur le dernier plot. <p>Comportements attendus (utilisateurs) :</p> <p>Utilisation de l'axe profond.</p> <p>Course droite avec de la vitesse pour le porteur, rentre sa course vers l'intérieur au moment de la passe pour fixer son vis-à-vis. Ses soutiens restent dans son dos (à 2m) et accélère quand le porteur rentre sa course pour prendre le ballon à pleine vitesse.</p> <p>Passe courte presque de la main à la main.</p> <p>But du jeu : Marquer l'essai.</p> <p>Critère de réussite: Gain de terrain rapide sans blocage</p>
<p>Lancement de jeu : Les deux groupes de joueurs sont en colonne à côté de l'enseignant.</p> <p>A « JEU » les utilisateurs rentrent sur le terrain par leur plot.</p> <p>A « GO » les opposants rentrent sur le terrain (donner du retard à la défense).</p>	
<p>Variantes : Pour simplifier ou complexifier jouer sur le retard ou le placement de la défense.</p> <p>Partir avec les deux groupes sur le terrain et l'adulte traverse le rideau défensif et fait jouer les utilisateurs dans le dos des opposants qui défendent en poursuite.</p>	

Situation 2

<p>Objectif dominant : choix des formes de jeu</p>	<p>Objectif spécifique : Amener le ballon dans l'espace libre</p>
<p>Dispositif : plots, 7 contre 7 à 10 contre 10 terrain 30m x 20 m.</p>  <p style="text-align: center;">Défense 1</p> <p style="text-align: center;">Défense 2</p> <p style="text-align: center;">Défense 3</p>	<p>Consignes :</p> <p>utilisateurs : Règle du jeu du rugby digest</p> <p>opposants : Défense 1 : les joueurs se resserrent près du regroupement (R)</p> <p>Défense 2 : les joueurs s'écartent et laissent un intervalle entre 2 joueurs.</p> <p>Défense 3 : tout le monde monte sur un seul rideau</p> <p>Comportements attendus :</p> <p>Utiliser les arrêts sur image</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Prise d'information du futur porteur. <p>Communication des joueurs démarqués.</p> <p>Amener le plus vite possible le ballon dans l'espace libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • opposants : Bien se placer comme le demande l'éducateur pour que l'espace soit visible (accepter de prendre des essais, c'est l'attaque qui travaille)
<p>But du jeu : Marquer l'essai.</p>	<p>Critère de réussite: Le joueur qui franchit le 1er rideau n'a pas d'opposant direct</p>
<p>Lancement de jeu : Un groupe de joueurs de chaque équipe est à côté de l'enseignant. Il avance et fait jouer les attaquants proches de lui (il provoque un maul). Après le blocage les opposants se placent selon la défense annoncée par l'adulte avant le lancement.</p>	
<p>Variantes : Pour simplifier, exagérer l'espace libre, placer plus tôt les opposants.</p> <p>Pour complexifier lancer le jeu par le groupe proche ou le groupe sur la largeur et les opposants ne se placent en défense 1, 2, ou 3 qu'après le 1er ou 2ème regroupement</p>	