



10 FICHES DE 30 MINUTES D'APS RUGBY

CYCLE 1 - **CYCLE 2/3**

FFR
LIGUE RÉGIONALE
OCCITANIE





#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OU #N'IMPORTE QUAND

30 MINUTES D'ACTIVITES RUGBY A L'ECOLE

CONTEXTE

Février 2021, le rugby s'inscrit dans le projet « 30 minutes d'activités physiques par jour » en signant un avenant à la convention reliant la FFR à l'Education Nationale.

INTITULE DES FICHES

> CYCLE 1 (ROUGE) :

- Fiche 1 – Les principes fondamentaux de la pratique
- Fiche 2 – Manipuler et courir
- Fiche 3 – Manipulation du ballon
- Fiche 4 – Voir les espaces libres
- Fiche 5 – Construire collectivement, coopérer
- Fiche 6 – Duel (1 contre 1)

> CYCLE 2/3 (JAUNE) :

- Fiche 1 – Les principes fondamentaux de la pratique
- Fiche 2 – Manipuler et courir
- Fiche 3 – Construire collectivement, coopérer
- Fiche 4 - Duel

GUIDE RECREATIF

PRESENTATION

Le guide récréatif comprend 10 fiches de séances ainsi que toutes les situations détaillées et illustrées :

- 6 fiches pour le cycle 1 (code couleur : Rouge)
- 4 fiches pour le cycle 2/3 (code couleur : Jaune)

Un QR Code, présent sur chaque fiche, permet d'accéder facilement à l'ensemble des situations. Ces dernières sont filmées et visualisables indépendamment.

LA CONSTRUCTION DES FICHES

Une fiche est composée de 3 séquences de 10 minutes qui peuvent être enchaînées (temps ALAE) ou morcelées sur la journée (temps récréatif).

- La 1^{ère} séquence est basée sur les jeux traditionnels d'école aménagés rugby.
- La 2nd séquence correspond à des jeux rugby en effectif réduit.
- La 3^{ème} séquence est le jeu total (match) avec la règle « rugby à l'école »

UNE PLANIFICATION POSSIBLE

Les fiches sont numérotées afin de proposer une évolution pédagogique des contenus.

ACCOMPAGNER VERS L'AUTONOMIE

Les exercices peuvent être expliqués par un adulte la première fois, mais les situations sont construites de façon à ce que les enfants puissent s'amuser ensemble et très rapidement en totale autonomie.

POUR ALLER PLUS LOIN ...

DISPOSITIF ECOL'OVALE

Les structures qui le désirent peuvent s'inscrire dans le dispositif « Ecol'Ovale », afin d'utiliser le rugby comme support d'enseignement dans une programmation des activités d'Education Physique et Sportive avec la mise en place de cycles pédagogiques d'apprentissage encadrés par l'enseignant et/ou conventionnés avec un club.



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitanie Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 1

FICHE 1

LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DE LA PRATIQUE (avancer, passer, s'opposer)

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > L'Horloge
- > Le Facteur

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > Baby-Foot Rugby (défenseur seul)
- > Jeu des zones 1

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :


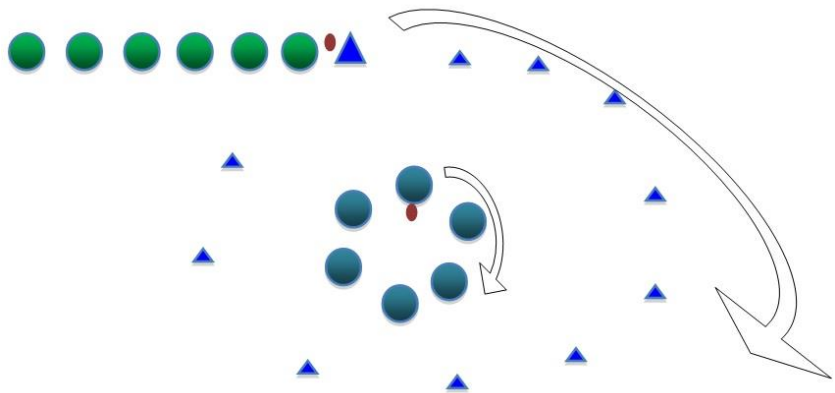
Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.


Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

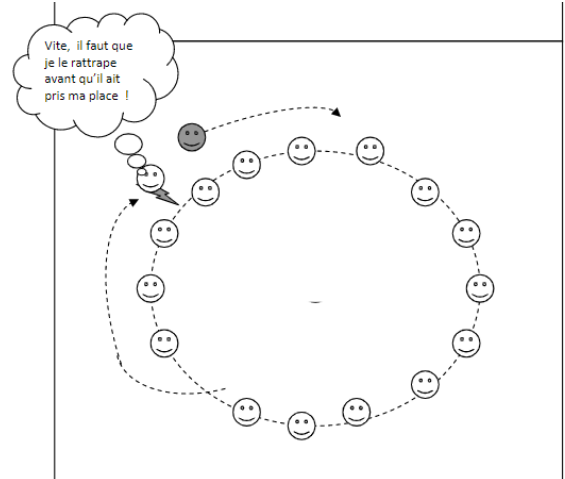
Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre aux enfants d'être autonomes dans l'animation.

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND


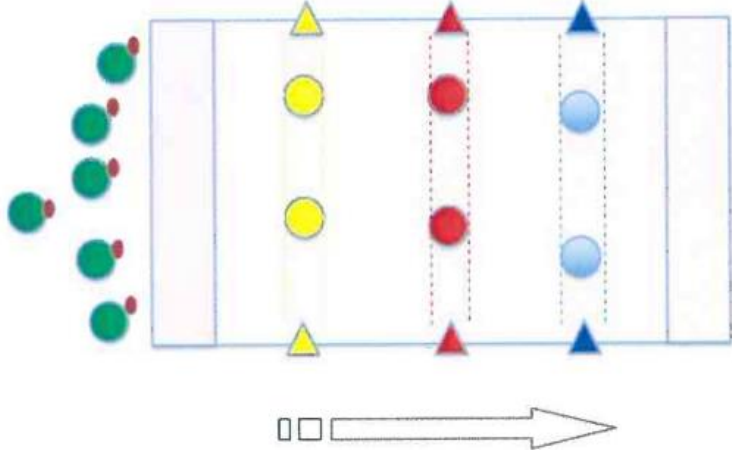
<u>NOM DE LA SITUATION</u> L'HORLOGE			<u>CATEGORIE / NIVEAU</u> Cycle 1	JT
<u>OBJECTIFS</u> Améliorer la technique de passe avec une contrainte temporelle	<u>COMPORTEMENTS ATTENDUS</u> Maîtriser la passe Courir avec un ballon en main			
<u>DISPOSITIF</u>				
<p>Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)</p> <p>Espace : variable en fonction du nombre de participants, du niveau (distance de passes que les enfants peuvent réaliser) et de l'espace disponible.</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons de rugby, plots</p>				
<u>REGLES</u>				
<p>Pour les bleus : effectuer le plus de tours en passant le ballon sans le faire tomber. (Compter le nombre de tour complet réalisé)</p> <p>Pour les verts : effectuer le plus rapidement possible le tour de la ronde par tous les équipiers en un minimum de temps</p>				
<u>CONSIGNES</u>				
<p>Former 2 équipes. Une équipe forme une ronde pour représenter l'horloge. Les joueurs de la ronde doivent se faire des passes. On compte 1 heure chaque fois que le ballon fait un tour. Si le ballon tombe repartir à 0.</p> <p>L'autre équipe se place au plot de départ en colonne. Le premier joueur part faire le parcours ballon en main et le donne à son retour au joueur suivant. Quand tout le monde est passé, on compte le nombre d'heures effectuées par le ballon dans l'horloge.</p>				
<u>CRITERES DE REUSSITE</u>				
<p>Objectif pour les verts : aller le plus vite possible pour réduire le nombre d'heures des bleus</p> <p>Objectif pour les bleus : faire le plus grand nombre de tours de l'horloge sous la contrainte temporelle des verts.</p>				
<u>BUT/SCORE</u>				
Marquer plus de points que l'adversaire				
<u>LANCEMENT DE JEU</u> : Par les joueurs				
<u>EVALUER-REGULER</u>				
<u>Comportements observés</u> Le ballon tombe		<u>Interventions possibles</u> Varier la distance entre joueurs Travail sur l'appréhension du ballon		
<u>EVOLUTIONS</u>				
<u>Variantes</u> -Eloigner ou rapprocher les joueurs de l'horloge, modifier le sens de passe -Modifier le parcours (slaloms, haies, cerceaux...) -Les joueurs de la colonne partent par 2, ils doivent se passer le ballon en arrière pour aller l'aplatir. Imposer un minimum de 3 passes -Les joueurs de la ronde sont en mouvement (le porteur de balle avance de 2 pas avant de faire la passe en arrière puis revient se placer à son plot).		<u>Effets recherchés</u> -Travail sur la passe : précision, trajectoire, force, habiletés du côté droit et gauche -Travail sur les appuis -Développer les habiletés motrices		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND


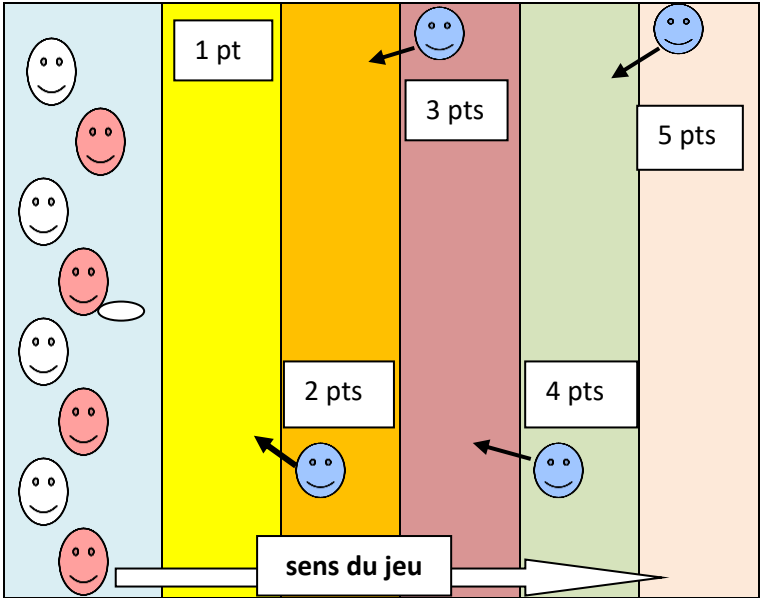
NOM DE LA SITUATION LE FACTEUR			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JT
OBJECTIFS Savoir courir pour suivre Poursuivre pour toucher Et changer de trajectoire pour esquiver	COMPORTEMENTS ATTENDUS Courir avec un ballon en main Travail de manipulation : passer, ramasser, poser Travail sur les appuis			
DISPOSITIF Groupe : 6 à 8 enfants (Démultiplier l'exercice) Espace : variable en fonction du nombre de participants, du niveau et de l'espace disponible Temps : 10min Matériel : Ballons de rugby, plots				
REGLES Si le facteur parvient à marquer, le joueur poursuiveur devient facteur et fait le tour du cercle ... le jeu reprend. Si le joueur poursuiveur touche le facteur avec le ballon dans les mains, il se rassoit et le facteur recommence. (Le facteur ne peut faire que deux situations d'affilée).				
CONSIGNES Les enfants sont assis en cercle sauf le facteur qui tourne autour de la ronde avec deux ballons dans les mains pendant que les autres fredonnent une comptine les yeux fermés. Pendant la chanson, le facteur passe derrière les enfants assis et lorsqu'il le désire, il pose un ballon au sol derrière l'un de ses camarades et annonce « Jeu ! ». Il peut alors se mettre à courir. Lorsque le joueur découvre le ballon, il ramasse le ballon en se levant et essaie de rattraper le facteur en le touchant avec le ballon dans les mains. Le facteur doit effectuer un tour complet avant de marquer à la place laissée libre du joueur poursuiveur sans être touché.				
CRITERES DE REUSSITE Pour le facteur : ne pas faire tomber le ballon, faire le tour de la ronde et marquer sur la place laissée libre par le joueur poursuiveur. Pour le poursuiveur : ne pas faire tomber le ballon et toucher le facteur avec le ballon dans les mains				
BUT/SCORE Le joueur poursuiveur doit toucher le facteur avec le ballon dans les mains avant que celui-ci ait repris sa place				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Le joueur poursuiveur n'arrive pas à toucher ou touche trop facilement le facteur		Interventions possibles Varier le nombre de joueurs dans la ronde Augmenter ou diminuer les distances		
EVOLUTIONS				
Variantes -Possibilité de demander de l'aide à un copain en attaque (pour le facteur) et/ou en défense (pour le joueur poursuiveur). -Possibilité pour le facteur et/ou le joueur poursuiveur de rentrer dans la ronde en passant entre les jambes des copains de la ronde		Effets recherchés -Coopération -Motricité		



#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION BABY-FOOT RUGBY			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JR
OBJECTIFS Appréhender la notion de marque et d'avancée en attaque et les principes de coopération défensive	COMPORTEMENTS ATTENDUS Chercher à éviter l'adversaire Rechercher les espaces libres Travail des appuis et du port du ballon Travail de réactivité pour le (ou les) défenseur(s) et de coopération			
DISPOSITIF				
<p>Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)</p> <p>Espace : 3 à 4 m par joueur pour déterminer la largeur de 18 à 24 m. Faire varier l'espace en fonction de la réussite ou pas.</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles,</p> <p>Organisation : dans un premier temps ne mettre qu'une zone avec 1 ou 2 défenseurs qui se tiennent par la main pour favoriser l'attaque. Dans un second temps, augmenter le nombre de zones et/ou permettre aux défenseurs de ne plus se tenir la main.</p>				
				
REGLES				
<p>Possibilité de mettre plus de ballons que d'attaquants. Au minimum un ballon de rugby par attaquant.</p> <p>Les défenseurs peuvent toucher à deux mains un attaquant.</p> <p>Quand j'ai marqué un essai je peux aller chercher un autre ballon en passant par les côtés du terrain et recommencer.</p> <p>Pour bien intégrer la notion de marque ne pas oublier de faire aplatir les différents types de ballons dans la zone en-but. Donner un temps imparti pour comptabiliser le nombre d'essais sur la séquence.</p>				
CONSIGNES				
<p>Les joueurs avec le ballon doivent aller marquer dans l'en-but d'en face, sans se faire toucher à deux mains par les défenseurs. Si touché, le porteur du ballon retourne à la case départ et recommence. Les défenseurs ne sortent pas de leur ligne (comme au babyfoot). Impossible d'avancer et de reculer. Déplacement latéral autorisé.</p>				
CRITERES DE REUSSITE				
Traverser le terrain pour aller marquer dans l'en-but adverse sans se faire toucher				
BUT/SCORE				
<p>Marquer plus d'essais que l'adversaire pendant la minute donnée.</p> <p>1 point par essai marqué</p>				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés N'avance pas avec le ballon Les attaquants s'arrêtent à l'approche du défenseur Les défenseurs n'arrivent pas à toucher		Interventions possibles Prise d'informations Réduire la zone		
EVOLUTIONS				
Variantes -Autoriser les passes en arrière si pas suffisamment de ballon par joueur		Effets recherchés -Situations d'évitement		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION		CATEGORIE / NIVEAU		JR
JEU DE ZONES 1		 Cycle 1		
OBJECTIFS Améliorer la notion d'avancer et de coopération en attaque et en défense. Assimiler les règles fondamentales : la marque, la passe, le toucher, le hors-jeu.		COMPORTEMENTS ATTENDUS Arriver à voir les espaces libres et y amener le ballon. Avancer avec le ballon. Passer le ballon avant d'être touché. Soutenir le porteur de balle en se déplaçant (se rendre disponible).		
DISPOSITIF Groupe : 12 à 16 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : 15 à 20 m de large (2 grands pas par enfant) x 20 m de long et 5 m de plus pour les en-buts. Matérialiser les zones des défenseurs Temps : 10 min Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles				
REGLES Les attaquants doivent franchir les zones pour marquer un essai. A chaque franchissement, ils marquent des points en conséquence (1 pt, 2 pts, ... 5 points dans l'en-but). Les défenseurs sont échelonnés sur l'aire de jeu en 4 zones distinctes. Ils se positionnent sur la ligne arrière (gauche ou droite) de la zone à défendre et ne peuvent agir que dans cette zone (interdit de défendre en poursuite). Ils défendent à toucher deux mains.				
CONSIGNES Former des équipes 4 joueurs. Les attaquants partent et doivent aller marquer. Ils sont en mouvement dans l'en-but. Au signal, un joueur se saisit d'un ballon posé au sol et avance. L'essai vaut 5 points. S'ils sont arrêtés dans la première zone, ils marquent 1 point ; dans la seconde 2 points ; ainsi de suite.... Les défenseurs sont répartis dans les 4 zones et ne peuvent pas en sortir. Le premier défenseur entre sur le côté quand l'attaquant ramasse le ballon. Les défenseurs n'avancent que lorsque les attaquants entrent dans leur zone. Au bout de 5 attaques successives, on change de rôle : les attaquants deviennent défenseurs et inversement.				
CRITERES DE REUSSITE Marquer au moins 10 points sur les 5 passages.				
BUT/SCORE Marquer le plus de points possibles en 5 passages.				
LANCEMENT DE JEU Un attaquant ramasse un ballon au sol				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Les attaquants cherchent la solution individuelle plutôt que collective. Certains joueurs ne se replacent pas en attaque (donc hors-jeu)		Interventions possibles Expliquer que si le porteur de balle ne peut avancer lui-même, il peut faire avancer son équipe en transmettant le ballon à ses partenaires. Augmenter le nombre de défenseurs par zone. Arrêt sur image et explication de la règle		
EVOLUTIONS				
Variantes -Changer le nombre de défenseurs par zones. -Varier le placement de départ des défenseurs. -Changer le nombre d'attaquants.		Effets recherchés -Augmenter la difficulté des attaquants. -Repérer ou créer des espaces libres. -Avancer collectivement en utilisant des soutiens.		



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (par l'équipe qui a concédé l'essai) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitanie Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 1

FICHE 2

MANIPULER ET COURIR

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > Le Filet du pêcheur
- > Le Chifoumi rugby

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > La Marque
- > Le Grand Bazar

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :

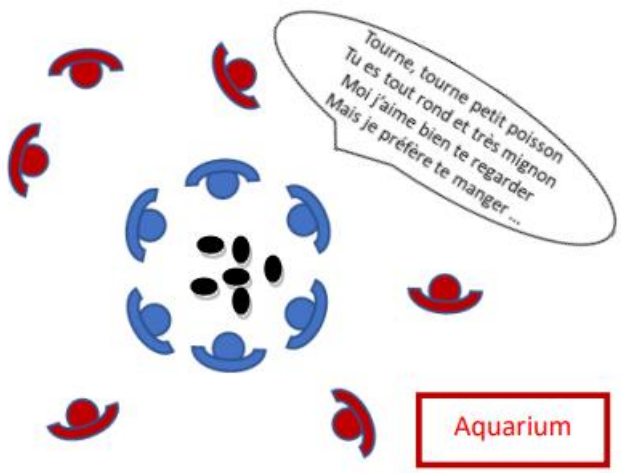
Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.




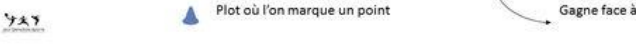
Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre aux enfants d'être autonomes dans l'animation.


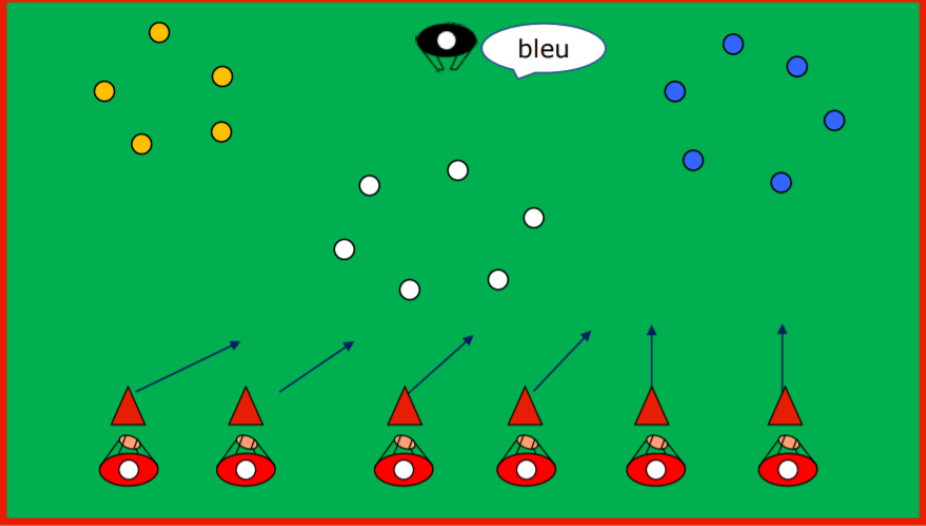
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION		CATEGORIE / NIVEAU	JT
LE FILET DU PECHEUR		Cycle 1	
OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS		
Développer les habiletés motrices (courir, manipuler) Coopérer	Courir, se repérer dans l'espace Réagir à un signal, respecter la règle Développer des stratégies individuelles ou collectives		
DISPOSITIF			
<p>Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)</p> <p>Espace : variable en fonction du nombre de participants, du niveau et de l'espace disponible</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles</p> <p>Organisation : L'effectif est divisé en 2 groupes. Une équipe formera les pêcheurs et l'autre les poissons. Plusieurs ballons sont installés au centre de la ronde. On effectuera une rotation après 3 prises.</p>			
REGLES			
<p>Les poissons doivent obligatoirement traverser le filet pour récupérer un ballon sans se faire capturer et ramener le ballon dans l'Aquarium. Les poissons ne peuvent récupérer qu'un seul ballon à la fois. Si les poissons réussissent à ramener tous les ballons dans la zone « Aquarium », l'équipe gagne la partie.</p> <p>Attention : les poissons ne doivent pas attendre plus de 5 secondes sans rentrer dans la ronde.</p>			
CONSIGNES			
<p>Après s'être mis d'accord sur un signal pour baisser le filet, les pêcheurs forment une ronde en se tenant par la main, bras en l'air. Le cercle symbolise le filet du pêcheur. Les pêcheurs commencent à chanter la comptine en boucle. Les autres enfants (les poissons) courent en dispersion sur le terrain de jeu et passent dans le filet à intervalles réguliers pour récupérer un ballon et le déposer dans la zone « Aquarium ».</p> <p>Quand le mot signal est prononcé, les pêcheurs s'accroupissent pour baisser le filet. Les pêcheurs comptent le nombre de poissons capturés. Les poissons pris ne sont pas éliminés, ils rejouent la deuxième et la troisième parties. Puis c'est au tour des poissons de devenir pêcheurs pour 3 parties.</p>			
CRITERES DE REUSSITE			
<p>Objectif pour les pêcheurs : attraper le plus de poissons</p> <p>Objectif pour les poissons : déposer un maximum de ballons dans la zone « Aquarium »</p>			
BUT/SCORE Marquer plus de points que l'équipe adverse. A la fin des 6 parties, on additionne pour chaque équipe le nombre de poissons capturés (pêcheur) et le nombre total de ballons récupérés (poissons) durant les 3 parties. L'équipe qui a le plus grand nombre gagne.			
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs			
EVALUER-REGULER			
Comportements observés		Interventions possibles	
Les poissons prennent leur temps pour entrer et sortir du filet		Introduire un requin (un enfant) dans le jeu. Tant que le filet est ouvert, il essaie d'attraper des poissons. Ceux-ci s'enfuient ou rentrent à l'intérieur du cercle car le requin est trop gros pour y entrer. Le requin n'a pas le droit de rentrer dans la zone aquarium. Dès que le filet se referme, le requin ne joue plus.	
EVOLUTIONS			
Variantes		Effets recherchés	
<p>La ronde a le droit de tourner.</p> <p>Le signal peut être un nombre, une lettre de l'alphabet, etc...</p> <p>Les poissons capturés deviennent pêcheurs.</p> <p>Le requin peut récupérer les ballons dans la zone aquarium pour les ramener dans le filet (un par un).</p>		<p>Travail d'anticipation</p> <p>Vitesse, coordination</p> <p>Coopération, Manipulation du ballon</p>	


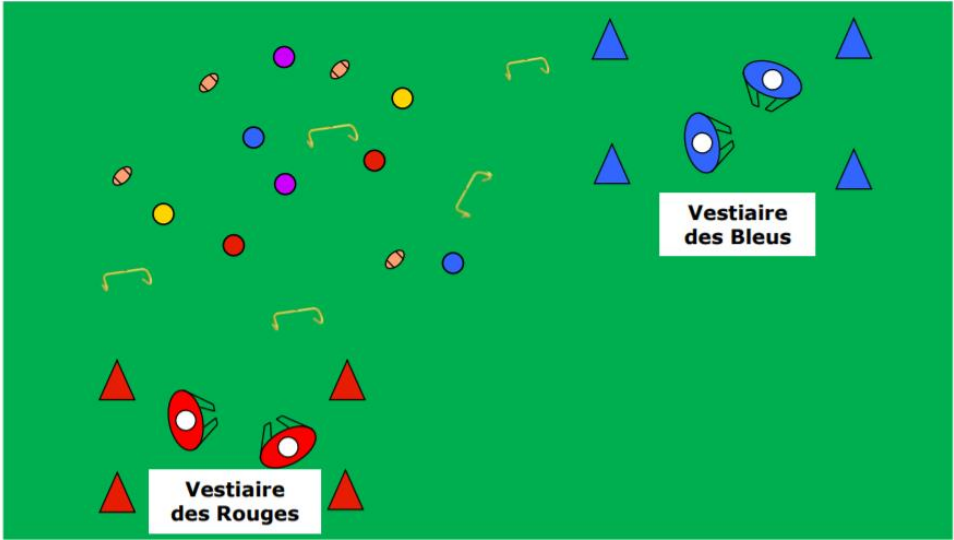
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LE CHIFOUMI RUGBY			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JT
OBJECTIFS Appréhender la notion d'avancer et manipuler le ballon.	COMPORTEMENTS ATTENDUS Travail des habiletés motrices : courir, sauter, ... Manipuler le ballon, Marquer Observer et anticiper le geste de son adversaire			
DISPOSITIF				
Groupe : 8 à 10 enfants (Démultiplier l'exercice)				
Espace : variable en fonction du nombre de participants, du niveau et de l'espace disponible				
Temps : 10min				
Matériel : Ballons de rugby, cerceaux, plots				
Organisation : Disposer un chemin de cerceaux (ou plots). Utiliser deux plots (rouge) pour matérialiser les deux lignes de départ situées aux extrémités du chemin de cerceaux. Constituer 2 équipes. Chaque équipe se positionne en colonne derrière un des deux plots de départ.				
REGLES				
Être la première équipe à aplatir le ballon sur le plot de marque (en bleu) de l'équipe adverse. La pierre est représentée par un poing fermé. La feuille est représentée par une main à plat, la paume en direction du sol. Les ciseaux sont représentés par deux doigts formant un V. Les deux joueurs doivent montrer leur main en même temps.				
La pierre écrase les ciseaux et gagne. La feuille enveloppe la pierre et gagne. Les ciseaux découpent la feuille et gagnent. A partir de là, chaque forme en bat une autre et perd contre une autre.				
CONSIGNES				
Les deux premiers joueurs de chaque colonne tiennent un ballon dans les mains. Au signal, les deux joueurs s'élançant sur le parcours en sautant de cerceau en cerceau jusqu'à se rencontrer. Lorsqu'ils arrivent face à face, ils laissent un cerceau libre entre eux et engagent une partie de CHIFOUMI (pierre, feuille, ciseaux). Le gagnant continue sa course sur le parcours de cerceaux, face aux 2 ^{ème} joueur adverse qui s'élançe ... Le perdant rejoint le départ par l'extérieur du parcours pour transmettre le ballon au prochain joueur de son équipe. Le coéquipier suivant peut partir affronter le joueur adverse sans attendre le retour du joueur qui a perdu.				
CRITERES DE REUSSITE Réussir le parcours et aplatir le ballon au plot de marque adverse.				
BUT/SCORE 1 point pour l'équipe qui gagne. La 1ère équipe qui arrive à 5 points gagne la partie.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Ballon tombé		Interventions possibles Travail de manipulation et de tenu du ballon		
EVOLUTIONS				
Variantes Modifier la consigne de déplacement (cloche pieds, pieds joints, saut de grenouille, ...) Modifier la position de départ (assis, allongé sur le dos, allongé sur le ventre...) Modifier la consigne de transmission du ballon (passe, main-main, faire rouler, jeu au pied ...)		Effets recherchés Développer les habiletés motrices Travail de manipulation (mains-pieds)		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

<u>NOM DE LA SITUATION</u>			<u>CATEGORIE / NIVEAU</u>	JR
LA MARQUE			Cycle 1	
<u>OBJECTIFS</u> Appréhender la notion de marque et d'avancée	<u>COMPORTEMENTS ATTENDUS</u> Travail des appuis et du port du ballon Travail de réactivité			
<u>DISPOSITIF</u>				
<p>Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)</p> <p>Espace : variable en fonction du nombre de participants</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons de rugby, plots</p>				
<u>REGLES</u>				
<p>Marquer un essai dans la zone annoncée. Un essai est inscrit lorsqu'un attaquant aplatit le ballon dans la zone de marque. Il fait un "touché à terre". Mais il ne suffit pas que le ballon touche le sol. Le joueur doit exercer une vraie pression de haut en bas avec le ballon et que celui-ci ne lui ait pas échappé des mains.</p>				
<u>CONSIGNES</u>				
<p>Au signal (annonce d'une couleur), les enfants doivent aller marquer en aplatissant leur trésor (ballon) dans la zone correspondante à la couleur annoncée.</p> <p>Quand tous les enfants ont marqué, ils se replacent avec leur ballon sur leur plot d'origine, qui sera leur repère pendant toute la durée de l'exercice.</p>				
<u>CRITERES DE REUSSITE</u>				
Marquer un essai dans la bonne zone.				
<u>BUT/SCORE</u>				
1 point lorsque l'exercice est bien réalisé				
<u>LANCEMENT DE JEU</u> : Par les joueurs				
<u>EVALUER-REGULER</u>				
<u>Comportements observés</u> Ballon tombé		<u>Interventions possibles</u> Travail de manipulation (tenue du ballon) Faire l'exercice avec un ballon plus petit		
<u>EVOLUTIONS</u>				
<u>Variantes</u> - Varier les consignes (aplatir son ballon et retourner sur son plot sans le ballon, aplatir son ballon et aller s'asseoir ou s'allonger avec ou sans son ballon dans une autre zone). - Les enfants peuvent faire tenir le ballon sur leur plot et au signal, taper un coup de pied, aller chercher le ballon et l'aplatir dans une zone. -Format de course : le 1 ^{er} joueur à marquer gagne 5pts, le 2 ^{ème} = 4pts, le 3 ^{ème} = 3pts, etc ...		<u>Effets recherchés</u> -Travail de manipulation (mains + pieds) -Travail de motricité - Réactivité		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LE GRAND BAZAR			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JR
OBJECTIFS Développer les habiletés motrices (Courir, Manipuler) Coopérer		COMPORTEMENTS ATTENDUS Se déplacer vers des objets précis, Courir, sauter, manipuler, attraper, poser Reconnaître des couleurs		
DISPOSITIF Groupe : 8 à 12 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : variable en fonction du nombre de participants. Temps : 10min Matériel : Ballons de rugby, plots, haies, cerceaux, autres				
REGLES Les enfants sont dans leur zone « vestiaire ». Ils doivent partir un par un aller chercher un objet dans le terrain pour le ramener dans leur vestiaire. Un enfant porte un seul objet à la fois.				
CONSIGNES Ce jeu se déroule par équipe. Un enfant part et doit récupérer un objet pour le ramener dans son vestiaire. Il pose l'objet dans son vestiaire et son partenaire peut partir à son tour.				
CRITERES DE REUSSITE Ramener plus d'objets que l'équipe adverse.				
BUT/SCORE L'équipe qui a ramené le plus d'objets gagne la partie.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés L'enfant a des difficultés à visualiser son vestiaire		Interventions possibles Réduire la distance Mettre un chemin avec des plots de couleurs		
EVOLUTIONS				
Variantes Jouer avec les couleurs (les enfants ne peuvent ramasser que des objets d'une seule couleur.) Les déplacements peuvent se faire différemment, cloche pied, quatre pattes... Ne pas mettre en place de relais mais laisser aller les enfants librement. Rajouter des obstacles sur le parcours. Modifier le nombre de points en fonction des objets : haie = 3pts, ballon = 2pts, plot = 1pt		Effets recherchés Travail de concentration et d'observation Travail de motricité Mettre en place des stratégies pour ramener le plus de points.		



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (par l'équipe qui a concédé l'essai) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitanie Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 1

FICHE 3

MANIPULATION DU BALLON (regarder, passer, réceptionner)

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > La Passe à 5 ou à 10
- > TIC TAC BOUM

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > La Pêche aux ballons
- > La Chaîne des pompiers

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :


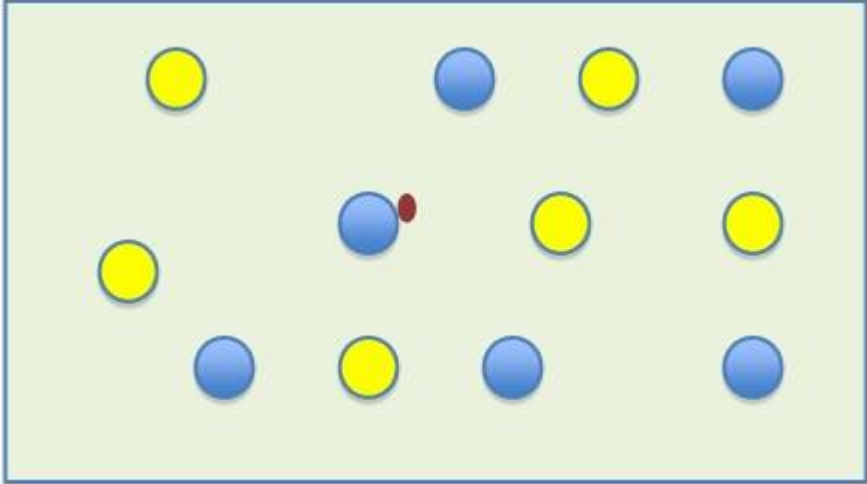
Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.


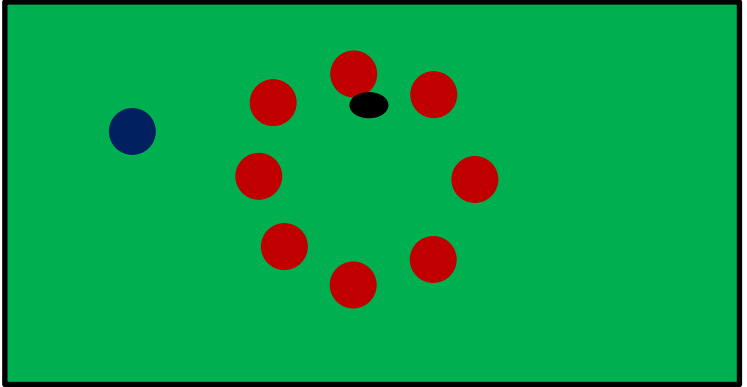
Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre aux enfants d'être autonomes dans l'animation.

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION PASSE A 5 (ou à 10)			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JT
OBJECTIFS Appréhender les notions de coopération et de manipulation de balle Perception des espaces Marquage et démarquage	COMPORTEMENTS ATTENDUS Chercher à trouver des partenaires libres pour effectuer la passe. Se démarquer Travail de techniques de passes. Travail des appuis et du port du ballon. Travail de réactivité pour les défenseurs			
DISPOSITIF Groupe : 10 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : 3 à 4 m par joueur pour déterminer la largeur. Faire varier l'espace en fonction de la réussite ou pas. Temps : 10min Matériel : Ballon de rugby, plots, chasubles				
REGLES Si le ballon est tombé au sol, sorti des limites du terrain ou intercepté, il est donné à l'équipe adverse. Compter les points et le nombre de passes. (1 pt pour 5 passes réussies consécutivement)				
CONSIGNES Former 2 équipes. L'équipe qui a le ballon doit réussir à faire 5 passes consécutives sans que le ballon ne tombe au sol ou ne soit intercepté par l'équipe adverse. Le porteur de balle a la possibilité de se déplacer avec le ballon. Le défenseur peut se positionner devant le porteur de balle mais doit respecter une distance d'1m environ (longueur de bras). Exemple : Défense type 'basket'. Interdiction pour les défenseurs d'intervenir sur le porteur de balle.				
CRITERES DE REUSSITE Réussir à faire 5 passes consécutives				
BUT/SCORE Marquer plus de points que l'adversaire				
LANCEMENT DE JEU Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés -Ballon souvent perdu, beaucoup de maladresse -Mauvaise coordination pour réceptionner le ballon ou faire des passes -Pas de démarquage -Groupement de joueurs autour du ballon -Le porteur protège ballon et s'en débarrasse sans prendre en compte ses partenaires	Interventions possibles -Travail de passes, de maîtrise -Arrêt sur images : explication pour éviter l'effet de grappe, lecture des espaces libres -Jouer à effectif réduit 3*3, 4*4 ou avec surnombre des attaquants/proposer jeu de zones			
EVOLUTIONS				
Variantes -Interdire les passes au joueur qui vient de nous le transmettre -Interdire le porteur de balle de courir le ballon en main. 5 passes vers 10 passes réussies.	Effets recherchés -Travail sur prise d'informations, se démarquer			


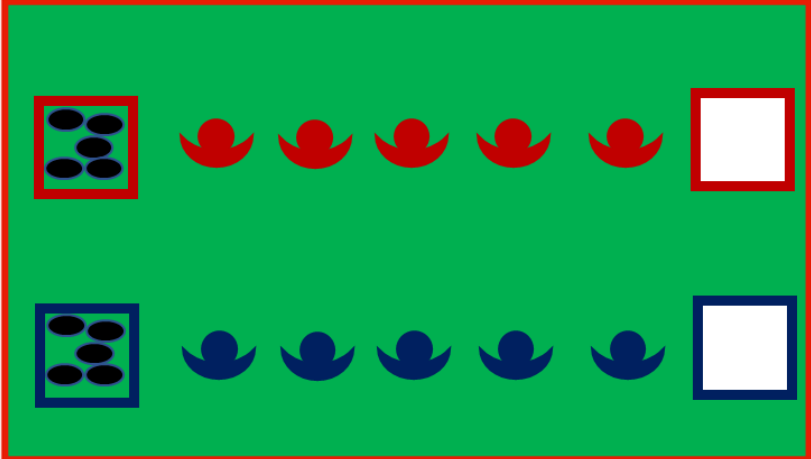
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

<u>NOM DE LA SITUATION</u> TIC TAC BOUM			<u>CATEGORIE / NIVEAU</u> Cycle 1	JT
<u>OBJECTIFS</u> Manipulation du ballon	<u>COMPORTEMENTS ATTENDUS</u> Travail technique de la passe et réception			
<u>DISPOSITIF</u> Groupe : 5 et 10 joueurs (démultiplier l'exercice) Espace : 1 à 3 mètres entre les joueurs Variable en fonction du niveau, du nombre de joueur et de l'espace disponible. Temps : 10min Matériel : 1 Ballon, plots				
<u>REGLES</u> Les joueurs rouges doivent faire des passes correctes c'est-à-dire qui arrivent dans les mains du partenaire. La passe doit être faite sans attendre (5 secondes maximum).				
<u>CONSIGNES</u> Les joueurs rouges forment une ronde et se font des passes dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur (en bleu) est désigné pour faire le décompte. Il est de dos à l'espace de jeu ou les yeux fermés. Le joueur bleu décompte « TIC », « TAC », « TIC », « TAC », ... et quand il le souhaite il annonce « BOUM ». Le joueur rouge en possession du ballon a perdu et prend la place du joueur décompteur (en bleu).				
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Faire des passes rapidement pour ne pas être porteur du ballon au signal « BOUM ».				
<u>LANCEMENT DE JEU</u> Par les joueurs				
<u>EVALUER-REGULER</u>				
<u>Comportements observés</u> -Balle souvent perdue, beaucoup de maladresse -Le joueur bleu annonce « BOUM » trop rapidement ou trop lentement dans la partie		<u>Interventions possibles</u> -Travail de passes, de maîtrise -Annoncer « TIC », « TAC » entre 10 et 15 fois obligatoirement		
<u>EVOLUTIONS</u>				
<u>Variantes</u> -Les joueurs rouges peuvent être en mouvement dans un zone de 5m x 5m (variable en fonction du nombre d'enfants) -Au signal « BOUM », le porteur de balle (joueur rouge) doit aller marquer dans une zone de marque définie par des plots ou un cerceau sans se faire toucher à deux mains simultanément par le joueur décompteur (joueur bleu) pour se sauver.		<u>Effets recherchés</u> -Travail de motricité et de manipulation du ballon en mouvement -Appréhender les notions d'avancer, de marque et d'opposition		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION		CATEGORIE / NIVEAU	JR
LA PECHE AUX BALLONS		Cycle 1	
OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS		
Appréhender la notion de passe	Manipuler le ballon (ramasser, passer, réceptionner) Courir		
DISPOSITIF			
Groupe : 8 à 12 enfants (Dédoubler l'exercice)			
Espace : variable en fonction du nombre de participants			
Temps : 10min			
Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles			
REGLES			
Récupérer un ballon dans la zone neutre et le ramener dans mon camp.			
CONSIGNES			
Constituer 4 équipes de 2 à 3 joueurs maximum. Ces derniers sont positionnés dans des cerceaux à chaque angle du terrain. Chaque cerceau représente un bateau de Pirates. La zone neutre, située au centre du terrain, est remplie de ballons (trésors). Cette dernière représente un Galion au fond de l'eau. Un seul pirate par équipe peut « plonger », récupérer un ballon et le remonter sur son bateau. Lorsqu'il est à bord c'est au tour du joueur suivant. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de ballons. Les joueurs ne peuvent récupérer qu'un ballon à la fois.			
CRITERES DE REUSSITE			
L'équipe qui ramène le plus de ballons gagne la partie.			
BUT/SCORE 1 point par ballon ramené dans son bateau			
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs			
EVALUER-REGULER			
Comportements observés		Interventions possibles	
-Ballon tombé		-Travail de manipulation et de tenu du ballon	
EVOLUTIONS			
Variantes		Effets recherchés	
-Les pirates ont la possibilité d'aller récupérer les ballons dans les bateaux des adversaires. Modifier les formes de déplacement des joueurs (marche arrière, saut pieds-points, cloche-pied, pas chassés, etc. ...) -Sur le trajet retour, les joueurs doivent faire des exercices de manipulation (faire passer le ballon autour du ventre, entre les jambes, etc. ...)		-Observer les adversaires -Coopérer -Manipuler le ballon -Concentration	

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION			CATEGORIE / NIVEAU	JR
LA CHAINE DES POMPIERS			Cycle 1	
OBJECTIFS Améliorer la technique de passe avec une contrainte temporelle	COMPORTEMENTS ATTENDUS Maitriser la passe Coopérer			
DISPOSITIF				
Groupe : 10 à 15 enfants (Dédoubler l'exercice)				
Terrain : 1 à 3 mètres entre les joueurs (variable selon le nombre de joueurs, le niveau et l'espace disponible)				
Temps : 10min				
Matériel : plots, ballons				
REGLES				
Les joueurs doivent prendre un seul ballon à la fois.				
Les joueurs peuvent prendre un deuxième ballon uniquement lorsque le premier ballon est aplati.				
Lorsque le ballon tombe par terre, on recommence du début.				
Les joueurs ne doivent pas se déplacer.				
CONSIGNES				
Au signal, le premier joueur de chaque équipe doit récupérer un ballon dans la zone de départ puis le transmettre au joueur 2, le joueur 2 le transmet à joueur 3, etc... le dernier joueur aplati le ballon dans la zone de marque.				
CRITERES DE REUSSITE				
Déménager tous les ballons avant l'autre équipe.				
Dans un temps limité, déménager le plus de ballons possibles.				
BUT/SCORE				
1 point pour l'équipe qui a déménagé tous ses ballons avant l'autre				
LANCEMENT DE JEU par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements Observés Ballon tombé		Interventions Possibles Travail sur le port du ballon		
EVOLUTIONS				
Variantes -Modifier la forme de passe (passe au-dessus de la tête, entre les jambes, faire rouler le ballon ...) -Ajouter une manipulation avant de transmettre le ballon (lancer le ballon en dessus de sa tête et le rattraper, faire passer le ballon derrière le dos, entre les jambes, ...) -Modifier les lancements de jeu (tous les joueurs partent d'un plot extérieur)		Effets recherchés -Travail de manipulation -Prise d'informations pour se placer sur l'espace		



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (par l'équipe qui a concédé l'essai) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitanie Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 1

FICHE 4

VOIR LES ESPACES LIBRES

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > Les Gendarmes et les voleurs
- > L'Epervier rugby

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > Les Crabes
- > Les Couloirs

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :


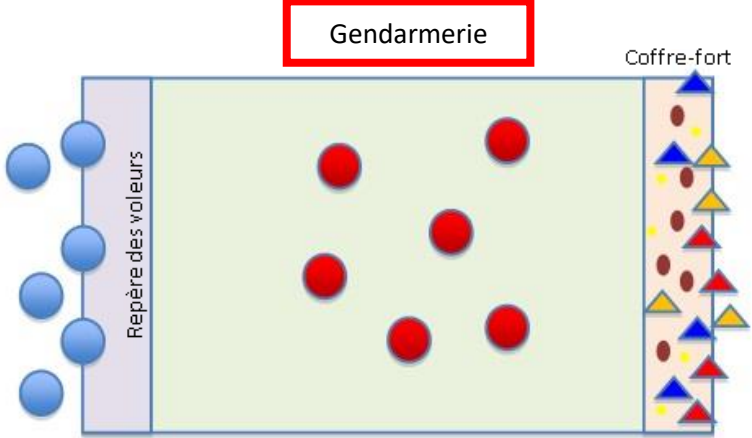
Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.


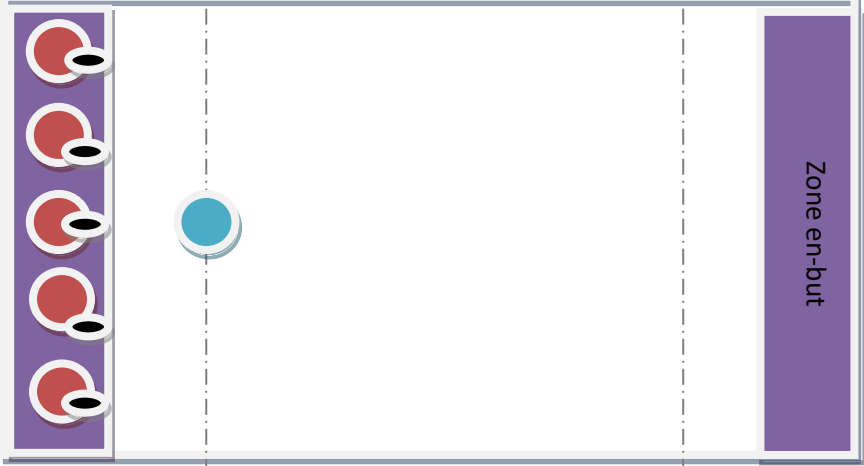
Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre **aux enfants d'être autonomes** dans l'animation.

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION		CATEGORIE / NIVEAU	JT
GENDARMES ET LES VOLEURS 		Cycle 1	
OBJECTIFS Appréhender la notion de toucher pour les défenseurs, s'organiser en équipe pour défendre	COMPORTEMENTS ATTENDUS Toucher à 2 mains simultanément entre les épaules et la ceinture Travail de réactivité pour les défenseurs Défendre en avançant		
DISPOSITIF			
<p>Groupe : 10 à 16 enfants (<i>Dédoubler l'exercice</i>)</p> <p>Espace : 3 à 4 m par joueur pour déterminer la largeur et 15 m de longueur.</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériels : Ballons de rugby ou autres objets (au moins 2 objets par voleurs), plots, chasubles.</p>			
REGLES			
<p>Les gendarmes (défenseurs) doivent toucher à deux mains un voleur (attaquant) quand il porte un ballon. Si le « toucher » est réussi, le ballon est déposé par le gendarme sur le côté du terrain dans la gendarmerie. Les gendarmes ne peuvent pas rentrer dans le coffre-fort (en-but).</p> <p>Quand le voleur a rapporté un objet dans son camp (le repère des voleurs), il peut aller en chercher un autre.</p> <p>Pour bien intégrer la notion de marque ne pas oublier de faire aplatir les éléments dans les zones « repère des voleurs » et « gendarmerie ».</p>			
CONSIGNES			
<p>Former 2 équipes. Les gendarmes sont répartis sur le terrain, les voleurs sont dans leur repère =en-but. Le repère des voleurs (l'en-but) des attaquants est vide, celui des défenseurs est plein : 1 objet = 1 point</p> <p>Au signal, les voleurs peuvent rentrer dans le coffre-fort et se saisir d'un objet pour le ramener dans leur repère</p> <p>Faire 2 manches en inversant les rôles pour comparer les scores.</p>			
CRITERES DE REUSSITE			
Comparer le nombre d'objets récupérés par les voleurs et conservés par les gendarmes			
BUT/SCORE			
A l'issue des 2 manches, l'équipe qui aura le plus de points (points voleurs + points gendarmes) gagne la partie.			
LANCEMENT DE JEU Par les joueurs			
EVALUER-REGULER			
Comportements observés		Interventions possibles	
<ul style="list-style-type: none"> -Ne défend pas le coffre-fort -Gendarme trop statique -Peur du contact = peur de toucher le voleur 		<ul style="list-style-type: none"> -Attribuer à chaque gendarme un voleur -Varier les espaces 	
EVOLUTIONS			
Variantes :		Effets recherchés	
<ul style="list-style-type: none"> -Permettre la passe en arrière lorsqu'il y a plus de voleurs que d'objets et/ ou permettre au voleur de passer dans les 2 sec après être touché 		<ul style="list-style-type: none"> -Coopération par la passe 	


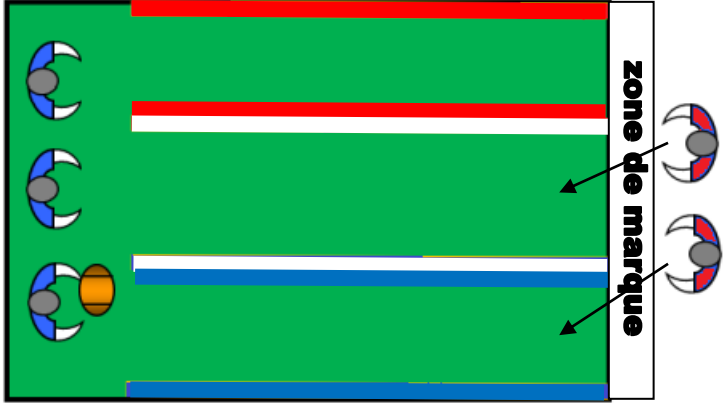
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION		CATEGORIE / NIVEAU		JT
L'EPERVIER		 Cycle 1		
OBJECTIFS Appréhender la notion d'avancée et d'évitement en attaque et de montée en ligne en défense		COMPORTEMENTS ATTENDUS Chercher à éviter l'adversaire Travail des appuis et du port du ballon Travail de réactivité pour les défenseurs		
DISPOSITIF Groupe : 8 à 10 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : 10m x 15m avec 2 en-buts. Faire varier les dimensions en fonction de l'espace disponible et/ou de la réussite ou pas. Temps : 10min Matériel : Ballons, plots, chasubles				
REGLES Les attaquants (rouge = éperviers) doivent aller aplatir le ballon dans l'en-but opposé. Le défenseur (bleu = chasseur) doit toucher à 2 mains simultanément le porteur de ballon sans agir sur le ballon et sans rentrer dans la zone en-but. Les éperviers qui font tomber le ballon, ne marquent pas ou qui se font toucher par le défenseur deviennent chasseurs.				
CONSIGNES Le défenseur peut se placer où il veut dans le terrain jusqu'à 3 mètres des éperviers. Au signal « Eperviers sortez ! » du ou des chasseurs, le jeu commence. Les éperviers ont l'obligation de sortir de leur zone en-but.				
CRITERES DE REUSSITE Les chasseurs touchent tous les éperviers en un minimum de temps. Les éperviers traversent l'espace pour aller aplatir le ballon dans l'en-but opposé sans se faire toucher.				
BUT/SCORE Le dernier épervier à être touché gagne la partie et devient chasseur pour la partie suivante.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés L'épervier ne touche pas de chasseurs Les chasseurs n'arrivent pas à progresser		Interventions possibles Varier les distances Augmenter le nombre de chasseurs : le dernier épervier à avoir marqué devient chasseur		
EVOLUTIONS				
Variantes Varier le positionnement du défenseur (sur le côté droit, gauche, milieu...) Prolongement : ➤ 3 contre 1 / 2 contre 1 / 1 contre 1 ➤ Jeu de zones, Baby-Foot Rugby		Effets recherchés Rechercher des solutions collectives ou individuelles pour avancer et marquer		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

<u>NOM DE LA SITUATION</u> LES CRABES			<u>CATEGORIE / NIVEAU</u> Cycle 1	JR	
<u>OBJECTIFS</u> Se repérer dans l'espace. Réagir au plus vite pour attaquer l'espace libre	<u>COMPORTEMENTS ATTENDUS</u> Lecture des espaces libres. Courir, Esquiver Ne pas toucher les partenaires.				
<u>DISPOSITIF</u> Groupe : 6 à 8 enfants (Démultiplier l'exercice) Espace : variable en fonction du nombre de participants Temps : 10min Matériel : Ballons de rugby, plots					
<u>REGLES</u> Marquer un essai dans la zone de marque sans se faire toucher par les crabes.					
<u>CONSIGNES</u> Les joueurs en rouge (crabes) doivent tenir le ballon à deux mains devant, ils se déplacent latéralement en allant toucher les plots de droite à gauche. Les crabes placés dos aux attaquants ne doivent pas se préoccuper des autres joueurs. Ils doivent toujours être en mouvement. Les joueurs en bleu doivent traverser l'aire de jeu pour aller marquer sans toucher leur adversaire.					
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Marquer un essai sans toucher les joueurs rouges (crabes).					
<u>BUT/SCORE</u> 1 point par essai marqué					
<u>LANCEMENT DE JEU</u> : Par les joueurs					
<u>EVALUER-REGULER</u>					
<u>Comportements observés</u> -Ballon tombé -L'attaquant n'avance pas		<u>Interventions possibles</u> -Travail de manipulation du ballon -Donner une contrainte temporelle (course de relais avec un deuxième atelier)			
<u>EVOLUTIONS</u>					
<u>Variantes</u> - Ajouter des étages d'opposants - Réduire ou Augmenter la distance entre les opposants - Réduire ou augmenter l'espace de déplacement des opposants - Demander aux opposants d'agir sur le porteur de ballon en les touchant avec le ballon		<u>Effets recherchés</u> -Augmenter ou diminuer la difficulté			

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

<u>NOM DE LA SITUATION</u>			<u>CATEGORIE / NIVEAU</u>	JR
LES COULOIRS			Cycle 1	
<u>OBJECTIFS</u> Se repérer dans l'espace. Réagir au plus vite pour attaquer l'espace libre.	<u>COMPORTEMENTS ATTENDUS</u> Lecture des espaces libres. Courir, Marquer Communiquer			
<u>DISPOSITIF</u>				
<p>Groupe : 5 à 8 enfants (Démultiplier l'exercice)</p> <p>Espace : variable en fonction du nombre de participants</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles</p>				
<u>REGLES</u> Les joueurs en attaque et en défense n'ont pas le droit de sortir de leur couloir.				
<u>CONSIGNES</u> Les attaquants (bleu) doivent se faire des passes latérales. Au signal, les défenseurs (rouge) choisissent et avancent dans un couloir. Le joueur qui a le couloir libre devant lui doit aller marquer dans la zone de marque.				
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Marquer un essai dans la zone de marque				
<u>BUT/SCORE</u> 1 point par essai marqué				
<u>LANCEMENT DE JEU</u> : Par les joueurs				
<u>EVALUER-REGULER</u>				
<u>Comportements observés</u> -Ballon tombé lors des passes -Le joueur n'avance pas dans son couloir		<u>Interventions possibles</u> -Réduire l'espace entre les joueurs		
<u>EVOLUTIONS</u>				
<u>Variantes</u> -Réduire l'espace entre les attaquants et les défenseurs -Modifier le positionnement des attaquants (dos au jeu)		<u>Effets recherchés</u> -Augmenter la vitesse de prise de décision		



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (par l'équipe qui a concédé l'essai) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitanie Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 1

FICHE 5

CONSTRUIRE COLLECTIVEMENT, COOPERER

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > Le loup et les agneaux
- > Les Crabes magiques

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > Le Miroir des gardes
- > Le Mur

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :

Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.

Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).


Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre **aux enfants d'être autonomes** dans l'animation.

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND


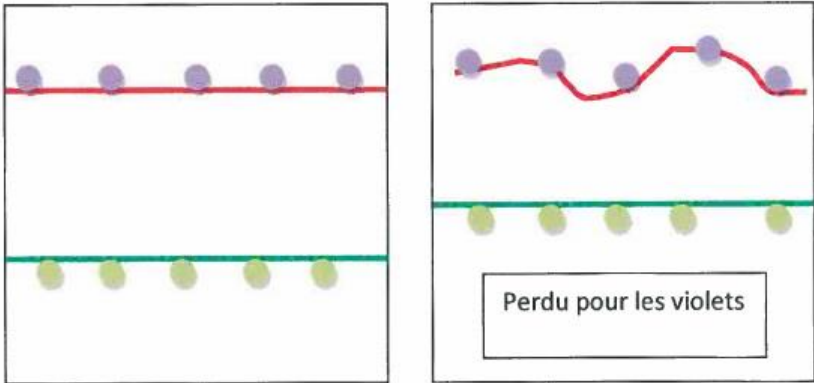
NOM DE LA SITUATION LE LOUP ET LES AGNEAUX			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JT
OBJECTIFS Coopérer Développer les habiletés motrices	COMPORTEMENTS ATTENDUS Mettre en place des stratégies collectives pour protéger le dernier joueur de la colonne (coopérer, communiquer) Varier les déplacements, feinter, accélérer, anticiper			
DISPOSITIF Groupe : 5 à 8 enfants (Démultiplier l'exercice) Espace : variable en fonction du nombre de participants Temps : 10min Matériel : 1 ballon, 1 cerceau				
REGLES Le 1 ^{er} joueur de la colonne ne doit pas sortir du cerceau. Tous les joueurs de la colonne doivent rester liés.				
CONSIGNES Les utilisateurs : Les joueurs sont placés en file indienne en se tenant par les épaules. Le premier joueur de la colonne se place dans le cerceau. Si le premier joueur sort du cerceau ou si la chaîne se casse, l'opposant gagne. L'opposant : Le joueur tient un ballon dans les mains. Il doit toucher le dernier joueur de la colonne des utilisateurs avec le ballon dans les mains. Lorsque l'opposant parvient à toucher le joueur. Ce dernier devient opposant. Le joueur qui était opposant se place dans le cerceau et sera le premier joueur de la colonne des utilisateurs.				
CRITERES DE REUSSITE L'opposant parvient à toucher le dernier joueur de la colonne avec le ballon dans les mains.				
BUT/SCORE 1 point pour l'opposant. Au bout des 10 minutes, le joueur qui a le plus de point gagne la partie.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés L'opposant touche rapidement l'utilisateur L'opposant touche difficilement l'utilisateur		Interventions possibles Augmenter le nombre d'utilisateurs Diminuer le nombre d'utilisateurs		
EVOLUTIONS				
Variantes Varier les déplacements des participants (marche, course, saut, ...) Varier le nombre de joueurs utilisateurs et/ou opposants L'utilisateur touché devient opposant (ils sont deux et peuvent se faire des passes pour toucher l'utilisateur. Le PB n'a pas le droit de bouger avec le ballon)		Effets recherchés Développer les habiletés motrices Augmenter la coopération		




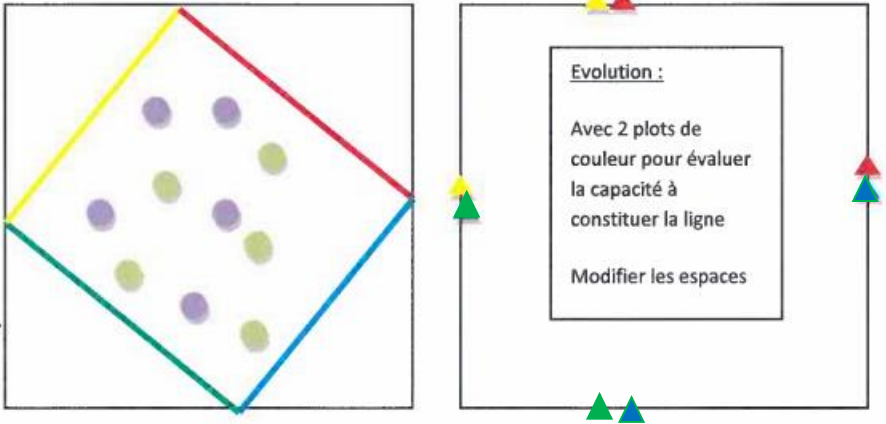
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LES CRABES MAGIQUES			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JR
OBJECTIFS Construire collectivement Coopérer	COMPORTEMENTS ATTENDUS Se déplacer, courir, esquiver, s'équilibrer Observer l'espace libre, prendre l'information, Reconnaitre un espace de jeu limité			
DISPOSITIF Groupe : 10 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : 10m de large et 15m de long (variable en fonction du nombre de participants) Temps : 10min Matériel : plots				
REGLES Les enfants touchés par le crabe doivent rester immobiles bras tendus. Ils peuvent être délivrés lorsqu'un autre joueur passe sous les bras.				
CONSIGNES Un enfant (en rouge) tient deux plots coupelles dans ses mains, ce sont les pinces du crabe. Le joueur rouge doit toucher un maximum de joueurs en bleu (les petits poissons) durant le temps où il est « crabe magique ». Les autres joueurs (en bleu) doivent rester dans la maison (l'aquarium) en essayant de ne pas se faire toucher. Lorsqu'un poisson est touché il devient une statue et doit tendre ses bras. Il est libéré lorsqu'un autre poisson passe sous ses bras.				
CRITERES DE REUSSITE Pour les poissons, ne pas se faire toucher. Pour le crabe, attraper un maximum de poissons.				
BUT/SCORE Le crabe gagne lorsque tous les poissons sont attrapés.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Le crabe n'arrive pas à toucher les poissons.	Interventions possibles Diminuer l'espace de jeu ou augmenter le nombre de crabes.			
EVOLUTIONS				
Variantes Le crabe doit toucher les poissons avec un ballon dans les mains. Varier les déplacements des joueurs (pieds joints, cloche pied, etc. ...) ou varier la consigne pour libérer les poissons statues (passer entre les jambes). Les poissons attrapés deviennent crabes	Effets recherchés Manipulation du ballon Développer les habiletés motrices Coopérer en défense			

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LE MIROIR DES GARDES			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JR
OBJECTIFS Construire une ligne défensive	COMPORTEMENTS ATTENDUS Se repérer dans l'espace et être capable de se mettre en ligne avec ses partenaires			
DISPOSITIF				
<p>Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)</p> <p>Espace : variable en fonction du nombre de participants</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : plots, cordes</p>				
REGLES				
Former 2 équipes :				
<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur de l'équipe est désigné pour effectuer les commandements « Jacques a dit » Exemple les verts : ils doivent se déplacer ensemble (devant, derrière, à droite, à gauche, etc...) - Une équipe est désignée pour effectuer les commandements 				
Les violets se mettent en miroir et doivent effectuer les mêmes mouvements que les verts ordonnent, puis inverser les rôles				
CONSIGNES				
Jacques a dit « Se déplacer devant la ligne » ...				
CRITERES DE REUSSITE				
Exécuter la consigner donnée et réussir la tâche				
BUT/SCORE				
Attribuer un point à l'équipe des gardes (violet) s'ils restent en ligne. Sinon le point va à l'équipe adverse.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Manque de réactivité Difficultés motrices Manque de prise de repères dans l'espace Peu de coopération		Interventions possibles Arrêt sur image : observation du placement des joueurs Identifier un joueur référent de la ligne défensive		
EVOLUTIONS				
Variantes Les violets se mettent en miroir et doivent effectuer les mêmes mouvements que les verts ordonnent Faire intervenir un ou deux attaquants		Effets recherchés Augmenter la coopération Se replacer pour créer une nouvelle ligne défensive		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

<u>NOM DE LA SITUATION</u>		<u>CATEGORIE / NIVEAU</u>		JR
LE MUR		 Cycle 1		
<u>OBJECTIFS</u>		<u>COMPORTEMENTS ATTENDUS</u>		
Construire une ligne défensive Se placer, se déplacer et se replacer en défense		Se repérer dans l'espace S'organiser et coopérer avec ses partenaires pour se mettre en ligne		
<u>DISPOSITIF</u>				
Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : variable en fonction du nombre de participants Temps : 10min Matériel : plots de couleurs, chasubles				
<u>REGLES</u>				
Former 2 équipes. Matérialiser un carré avec 4 lignes de couleurs différentes. Les joueurs courent dans le carré. Au signal, ils doivent aller se positionner et s'aligner sur leur ligne puis sur la ligne de couleur annoncée.				
<u>CONSIGNES</u>				
Au signal, chaque équipe doit se replacer sur sa ligne. Pour éviter qu'ils ne restent près de leur ligne respective, demander à certains élèves de positionner des plots de la couleur de leur ligne adverse afin que ces derniers les ramassent avant de se positionner sur leur ligne. L'adulte annonce une couleur à chaque équipe, exemple : Equipe 1 : vert Equipe 2 : jaune Effectuer le jeu en courant et le plus rapidement possible.				
<u>CRITERES DE REUSSITE</u>				
La première équipe qui est en place marque 1 point si : <ul style="list-style-type: none"> - Toute la largeur de la ligne est occupée - Pas de déséquilibre d'espace et de nombre - Pas de joueurs devant ou en arrière - Tous les joueurs sont alignés et orientés vers la zone de jeu 				
<u>BUT/SCORE</u>		Marquer plus de points que l'adversaire pour une marche de x parties		
<u>LANCEMENT DE JEU</u>		Par les joueurs		
<u>EVALUER-REGULER</u>				
<u>Comportements observés</u>		<u>Interventions possibles</u>		
Manque de réactivité Difficultés motrices Manque de prise de repère dans l'espace		Modifier les modalités de déplacement Anticiper l'annonce de la couleur demandée		
<u>EVOLUTIONS</u>				
<u>Variantes</u>		<u>Effets recherchés</u>		
Mettre seulement 2 plots pour un travail de reconnaissance dans l'espace Varier le lancement du jeu (avancer, reculer) Orienter les lignes vers des cibles à défendre (en-but)		Prise d'informations sur l'espace Augmenter la coopération Vers le jeu réel (situation de référence)		



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (par l'équipe qui a concédé l'essai) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitane Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 1

FICHE 6

DUEL 1 contre 1 (marquer, avancer, éviter, s'opposer)

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > Le Béret
- > Les 3 Tapes

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > Les Noisettes et écureuils

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :


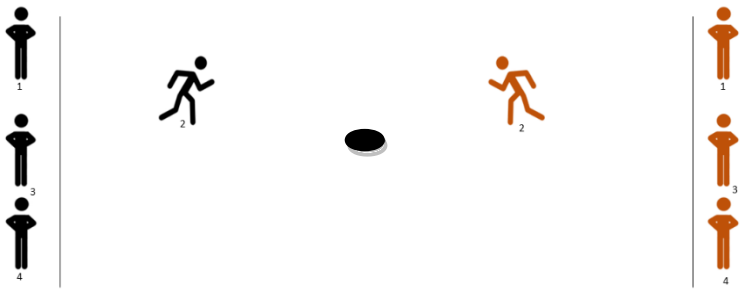
Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.


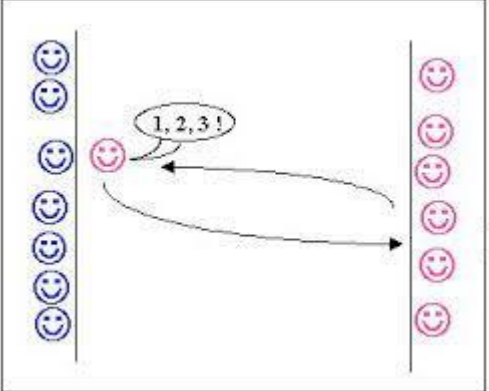
Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre aux enfants d'être autonomes dans l'animation.


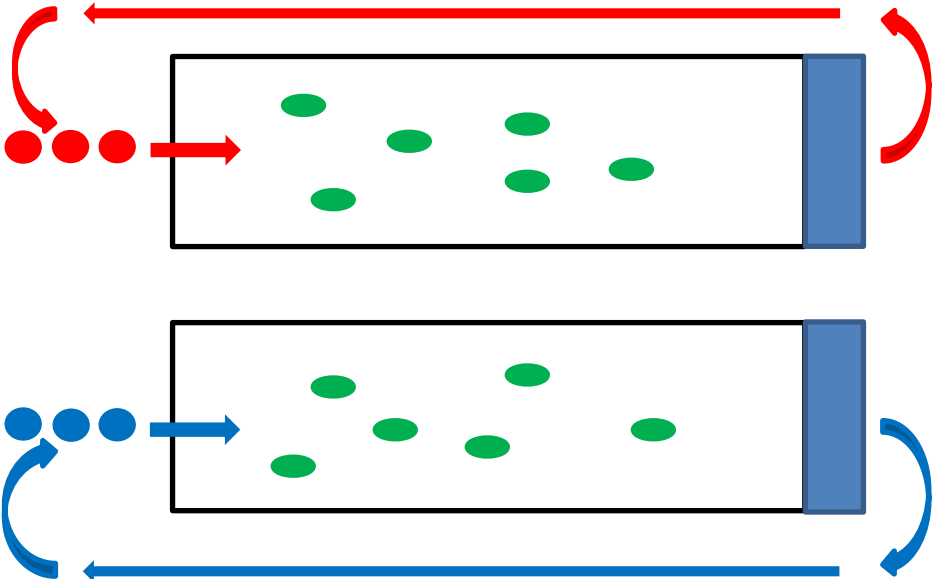
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LE BERET (1 VS 1)			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JT
OBJECTIFS Être capable d'avancer pour marquer dans l'en-but adverse		COMPORTEMENTS ATTENDUS Être réactif à l'appel, Courir vite pour ne pas être touché Récupérer rapidement le ballon, Progresser vers la cible Prendre le ballon à deux mains, Eviter l'adversaire Poser le ballon avec une pression derrière la ligne d'essai adverse		
DISPOSITIF Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)				
Espace : 15m de long sur 5m de large				
Temps : 10min				
Matériel : Ballons de rugby, plots				
REGLES Le défenseur peut empêcher l'attaquant en le touchant avec 2 mains simultanément entre les épaules et la ceinture. Lorsque l'arbitre appelle «Salade» tous les joueurs viennent et tentent de récupérer le ballon.				
CONSIGNES Former 2 équipes. Un ballon est placé au centre du terrain. Chaque équipe a secrètement attribué à ses membres un chiffre en fonction du nombre de joueurs (par exemple, il y a 5 joueurs dans chaque équipes, il y aura un joueur numéro 1,2,3,4,5 dans chacune des équipes). Tous les joueurs se placent en ligne dans leur camp. L'arbitre appelle un chiffre : les joueurs détenteurs du chiffre de chaque équipe doivent alors tenter de récupérer le ballon pour aller l'aplatir dans le camp adverse. Si le porteur de balle se fait toucher alors qu'il n'est pas encore arrivé dans le camp adverse, le point revient à l'équipe du défenseur. Le jeu continue ainsi, en appelant les chiffres, de façon aléatoire. Le même chiffre peut-être appelé plusieurs fois de suite. La partie se termine lorsque chaque joueur a été appelé deux fois (le nombre d'appel maximal peut être augmenté afin de prolonger la partie). Un décompte des points sera alors effectué pour désigner l'équipe gagnante.				
CRITERES DE REUSSITE Attaquant (porteur de balle) : réussir à marquer un essai dans le camp adverse sans se faire toucher Défenseur : toucher l'attaquant avec les 2 mains simultanées avant qu'il marque l'essai				
BUT/SCORE 1 point pour l'attaquant lorsqu'il marque. 1 point pour le défenseur lorsqu'il touche. L'équipe qui a le plus de points gagne la partie.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Manque de réactivité Peur d'avancer avec le ballon Peur du contact		Interventions possibles Favoriser le départ, donner plus de temps Réduire la dimension du terrain pour éviter la prise de vitesse		
EVOLUTIONS				
Variantes Modifier la position de départ : debout, assis, genou Modifier le lieu de départ : partir sur les côtés pour entrer dans l'en-but, côte à côte, côté opposé ... Modifier l'espace entre l'élève et le ballon		Effets recherchés Adapter son comportement		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LES 3 TAPES			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 1	JT
OBJECTIFS Poursuivre son adversaire pour le toucher avec le ballon	COMPORTEMENTS ATTENDUS Être réactif Récupérer rapidement le ballon Courir vite pour toucher l'adversaire			
DISPOSITIF Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : 15m de long x compter 2m par enfant de large Temps : 10min Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles				
REGLES Le poursuivant n'a pas le droit de sortir de son camp avant la 3ème tape. Les tapes sont comptées à voix haute. Un même joueur n'est défié qu'une seule fois durant la manche. Après avoir été défié, il cache ses mains dans son dos.				
CONSIGNES Chaque joueur de chaque équipe se voit attribuer un numéro entre 1 et XX (suivant le nombre de joueurs dans l'équipe). Avant de commencer, les deux équipes sont dans leur camp respectif, derrière la ligne. Une équipe joue le rôle des attaquants, l'autre des défenseurs. Tous les joueurs de l'équipe des défenseurs doivent avoir la main tendue. Le joueur-arbitre appelle ensuite un numéro au hasard dans l'équipe des attaquants, la personne concernée ramasse le ballon, sort de son camp, rejoint le camp adverse et tape à 3 reprises avec le ballon dans les mains tendues d'un adversaire, qu'il choisit lui-même. À la troisième tape, l'adversaire se saisit du ballon, sort de son camp et doit tenter de rattraper l'autre joueur en le touchant avec le ballon tenu avant que celui-ci ne rentre dans son camp. Si le joueur est touché avant qu'il atteigne la ligne de son camp son adversaire marque un point, dans le cas contraire c'est l'attaquant qui gagne le point. Une fois que tous les joueurs ont été défiés, les équipes s'inversent et les attaquants deviennent les défenseurs, ils doivent à leur tour tendre les mains. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à la fin du temps imparti.				
CRITERES DE REUSSITE Revenir dans son camp sans se faire attraper, après avoir tapé 3 fois avec le ballon dans les mains de son adversaire.				
BUT/SCORE Une équipe marque un point quand le joueur regagne son camp sans être touché. S'il est touché, l'équipe adverse marque un point				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés -Ballon tombé -Ne ferme pas les yeux, Attaquant jette le ballon -Le défenseur ne touche jamais		Interventions possibles -Travail de manipulation du ballon -Rappel des règles -L'attaquant doit récupérer un ballon avant de retourner dans son camp et marquer sans être touché		
EVOLUTIONS				
Variantes -Ballon posé au sol devant le joueur choisi -Taper dans les mains de 3 adversaires différents (seul le joueur de la 3ème tape est poursuiveur) -Plusieurs attaquants sont appelés et le défenseur peut toucher n'importe quel adversaire		Effets recherchés -Travail de manipulation -Concentration, Réactivité -Coopération		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION		CATEGORIE / NIVEAU	JR
LES NOISETTES ET ECUREUILS 		Cycle 1	
OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS		
Avancer pour marquer	Ramasser les ballons et marquer un essai		
Situation 1 DISPOSITIF			
<p>Groupe : 12 joueurs par zone de jeu. Deux zones de jeu en parallèle.</p> <p>Espace : 18 à 20m de large 25 à 30m de longueur</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Plots, 6 ballons par zone, chasubles</p>			
CONSIGNES			
<p>Former 2 équipes d'écureuils (rouges/bleus). Les écureuils attendent leur tour dans leur camp. Les noisettes (ballons) sont réparties sur le terrain. Au top, le premier écureuil de chaque équipe ramasse une noisette pour l'amener dans le nid de son équipe, situé en face. L'écureuil doit aplatir la noisette dans le nid pour que le point soit validé. Le second écureuil sort alors de son camp pendant que le premier écureuil revient dans son camp par le côté du terrain. Si besoin, l'écureuil remplace le ballon avec lequel il a joué dans la zone de jeu.</p>			
CRITERES DE REUSSITE			
<p>Ramasser les ballons et marquer en aplatissant dans l'en-but. Marquer plus d'essais que l'équipe adverse. Avoir fait passer l'ensemble des joueurs de son équipe avant l'équipe adverse.</p>			
BUT/SCORE			
Marquer plus d'essais que l'adversaire			
LANCEMENT DE JEU Par les joueurs			
EVALUER-REGULER			
Comportements Observés		Interventions Possibles	
<p>Manque de réactivité. Ballon non aplati mais « jeté » dans l'en-but.</p>		<p>Proposer dans chaque temps de jeu la même modalité de marquage (aplatir).</p>	
EVOLUTIONS			
Variantes (voir schémas)		Effets recherchés	
<p>Situation 2 : les ballons ne sont plus ramassés au sol mais « passés » par un coéquipier (passe vers l'arrière). Situation 3 : un joueur adverse doit toucher l'écureuil afin de l'empêcher d'aplatir. Situation 4 : deux écureuils entrent en jeu et non un seul.</p>		<p>Travailler la liaison passe/réception. Prise d'informations / esquiver / fixer / crocheter. Travailler la progression à 2 face à un adversaire</p>	

Situation 2
DISPOSITIF

Groupe : 12 joueurs par zone de jeu. Deux zones de jeu en parallèle.

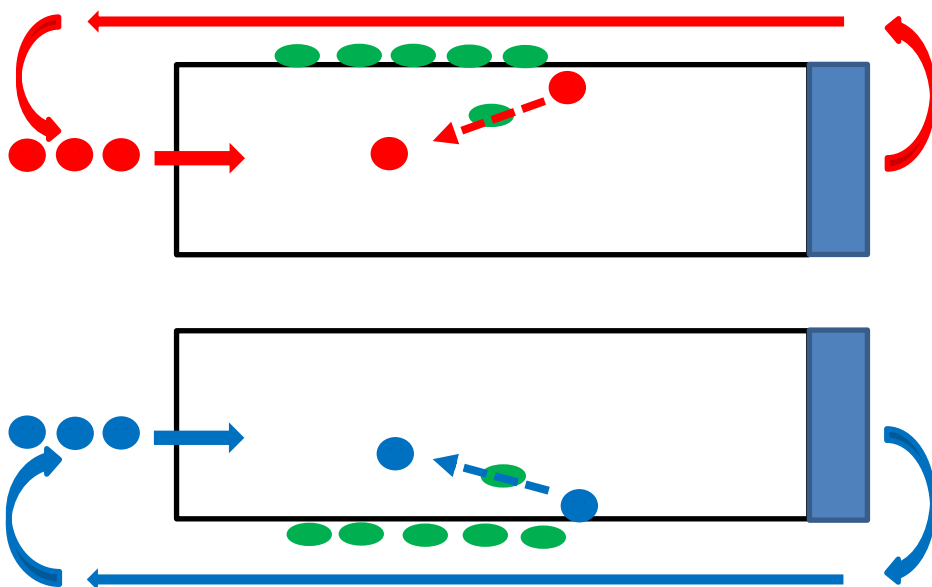
Espace : 18 à 20m de large
25 à 30m de longueur

Temps : 10min

Matériel : Plots, 6 ballons par zone, chasubles

La passe n'est valide que si elle est réalisée vers l'arrière.

Le passeur peut être remplacé par le joueur qui vient d'aplatir.



Situation 3
DISPOSITIF

Groupe : 12 joueurs par zone de jeu. Deux zones de jeu en parallèle.

Espace : 18 à 20m de large
25 à 30m de longueur

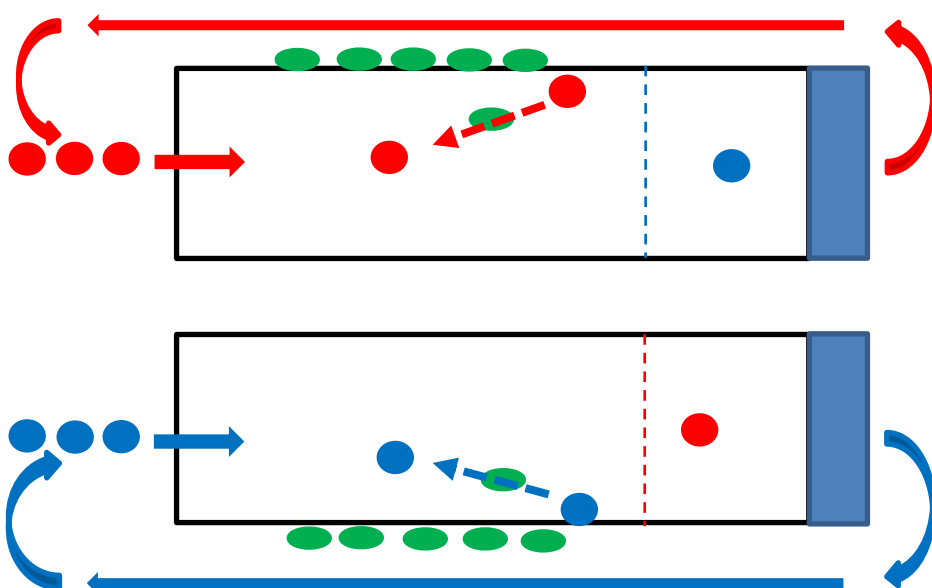
Temps : 10min

Matériel : Plots, 6 ballons par zone, chasubles

Les défenseurs sont situés dans une zone située entre le passeur et l'embut.

Le défenseur doit toucher l'attaquant avec ses deux mains simultanément.

Si l'attaquant est touché, le défenseur ramène un point à son équipe.



Situation 4
DISPOSITIF

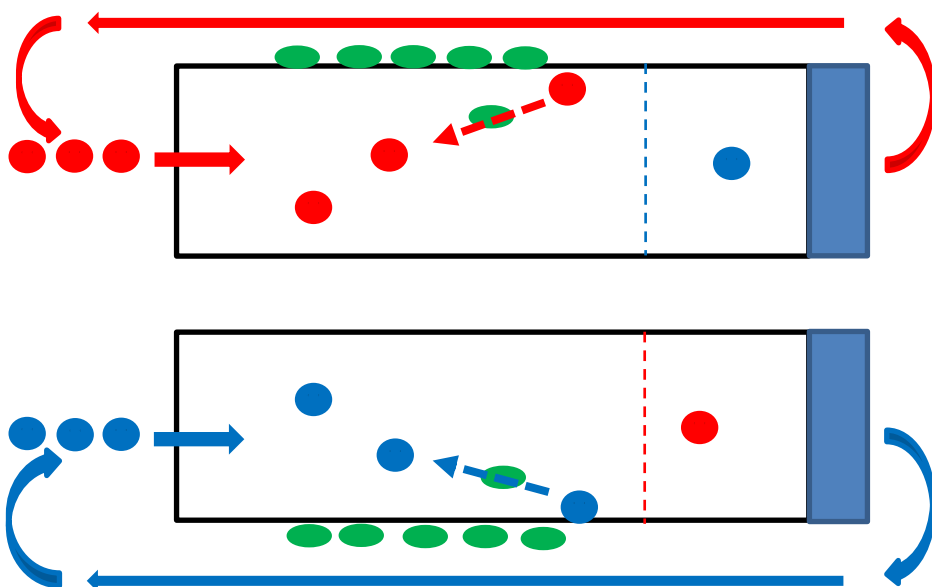
Groupe : 12 joueurs par zone de jeu. Deux zones de jeu en parallèle.

Espace : 18 à 20m de large
25 à 30m de longueur

Temps : 10min

Matériel : Plots, 6 ballons par zone, chasubles

Les deux attaquants entrent simultanément sur le terrain. S'il y a une passe entre eux, celle-ci n'est valide que si elle est réalisée vers l'arrière.





Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (par l'équipe qui a concédé l'essai) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitanie Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 2 / 3

FICHE 1

LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DE LA PRATIQUE (avancer, coopérer, marquer, voir les espaces libres, s'opposer)

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > La Balle assise
- > La Balle menaçante

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > Baby-Foot Rugby 2
- > Jeu des zones 2

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :


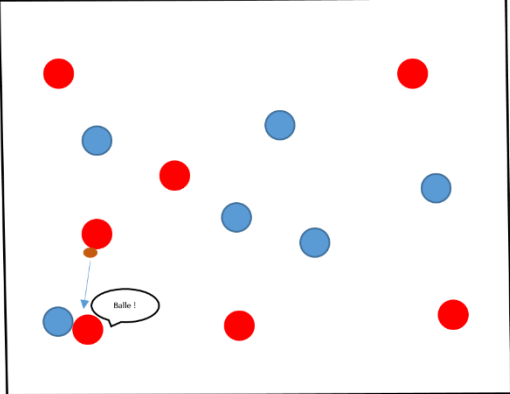
Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.

Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre **aux enfants d'être autonomes** dans l'animation.

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

<u>NOM DE LA SITUATION</u> LA BALLE ASSISE			<u>CATEGORIE / NIVEAU</u> Cycle 2/3	JT
<u>OBJECTIFS</u> Coopérer passer	<u>COMPORTEMENTS ATTENDUS</u> Faire des passes à un partenaire Communiquer Se déplacer sans ballon			
<u>DISPOSITIF</u> <p>Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice ou multiplier le nombre de ballons)</p> <p>Espace : variable en fonction des niveaux et de l'espace disponible, délimité par des plots.</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons, plots, chasubles</p>				
				
<u>REGLES</u> Pour toucher un adversaire, il faut le faire avec le ballon en main (pas de tir). Tout joueur touché est « glacé » et doit immédiatement s'asseoir à l'endroit où il a été touché. Un joueur glacé peut être délivré en attrapant le ballon (interception ou ballon tombé à côté de lui ou une passe d'un partenaire). On ne peut pas courir avec le ballon.				
<u>CONSIGNES</u> Tous les enfants sont rassemblés sur l'aire de jeu en 2 équipes. Le ballon est lancé en l'air. L'équipe qui l'attrape commence le jeu, elle essaie de toucher les joueurs adverses avec le ballon tenu à 2 mains.				
<u>CRITERES DE REUSSITE</u> Faire des passes rapides, construire une stratégie collective (communication). Etre réactif pour intercepter ou attraper un ballon tombé.				
<u>BUT/SCORE</u> Eliminer (glacer) tous les adverses				
<u>LANCEMENT DE JEU</u> : Par les joueurs				
<u>EVALUER-REGULER</u>				
<u>Comportements observés</u> Les ballons tombent, très peu de passes		<u>Interventions possibles</u> Réduire les dimensions du terrain ou autoriser 3 pas avec le ballon.		
<u>EVOLUTIONS</u>				
<u>Variantes</u> Eliminer les joueurs touchés et jouer sur un temps donné (hors du terrain) ou les assoir plutôt que glacés debout. (ex : jeu du crabe magique)		<u>Effets recherchés</u> Pas de changement de statut pendant le jeu (facilite).		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LA BALLE MENAÇANTE			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JT
OBJECTIFS Manipuler, courir Esquiver		COMPORTEMENTS ATTENDUS Faire des passes à l'arrêt Courir et éviter d'être touché Construire un projet collectif (les viseurs)		
DISPOSITIF				
<p>Groupe : 10 à 14 enfants</p> <p>Espace : zone esquivé 5/5m, camps « viseurs » 15/15m, distance entre les lanceurs de 1à4m</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons, plots</p>				
REGLES				
<p>Les lanceurs ne comptent que le nombre de tour complet.</p> <p>Les viseurs touchent le lanceur directement avec le ballon tenu dans leur camp, puis peuvent le jeter qu'à partir du moment où le lanceur est dans la zone esquivé. Les viseurs peuvent se faire des passes. Les viseurs ne peuvent pas empêcher le joueur lanceur d'entrer dans la zone esquivé en le tenant ou le poussant.</p>				
CONSIGNES				
<p>Constituer 2 équipes, les lanceurs esquivés et les viseurs.</p> <p>Un lanceur envoie le ballon dans le terrain délimité qui est le camp des viseurs, puis court dans la zone esquivé. Au même moment, ses partenaires se passent un second ballon et doivent effectuer un maximum de tours sans que le ballon tombe. Les viseurs doivent récupérer le 1^{er} ballon lancé et tentent de toucher le lanceur avant qu'il n'entre dans la zone esquivé. S'ils n'y parviennent pas ils se regroupent autour de la zone esquivé et tentent à nouveau de le toucher (tir direct, sans rebond) sans se déplacer. Le lanceur esquivé le plus longtemps possible. Dès que le lanceur est touché, les viseurs crient « stop », ce qui arrête les passes du cercle de lanceurs. On comptabilise le nombre de tours complets réalisés par les lanceurs, puis on inverse les rôles. On réalise plusieurs manches (le lanceur esquivé change à chaque fois), l'équipe gagnante est celle qui aura réalisé le plus de tours de passes (1 tour = 1 point). Le nombre maximum de tour complet sur une manche est de 15 (ensuite on change de rôle).</p>				
CRITERES DE REUSSITE				
<p>Le ballon est passé sans tomber le plus rapidement possible par les lanceurs. Le lanceur esquivé donne un maximum de temps à ses partenaires en évitant le ballon. Les viseurs communiquent et se passent le ballon pour toucher le lanceur le plus rapidement possible.</p>				
BUT/SCORE				
Marquer plus de points que l'adversaire				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Le ballon tombe souvent		Interventions possibles On diminue la distance entre les lanceurs		
EVOLUTIONS				
Variantes Varier les espaces et le nombre de joueurs, demander aux lanceurs de se faire des passes en mouvement.		Effets recherchés Complexifier les passes		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION BABY-FOOT RUGBY 2	CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JR
--	---	-----------



OBJECTIFS Appréhender la notion de marque et d'avancée en attaque et les principes de coopération défensive	COMPORTEMENTS ATTENDUS Chercher à éviter l'adversaire Rechercher les espaces libres Travail des appuis et du port du ballon Travail de réactivité pour le (ou les) défenseur(s) et de coopération
---	--

DISPOSITIF

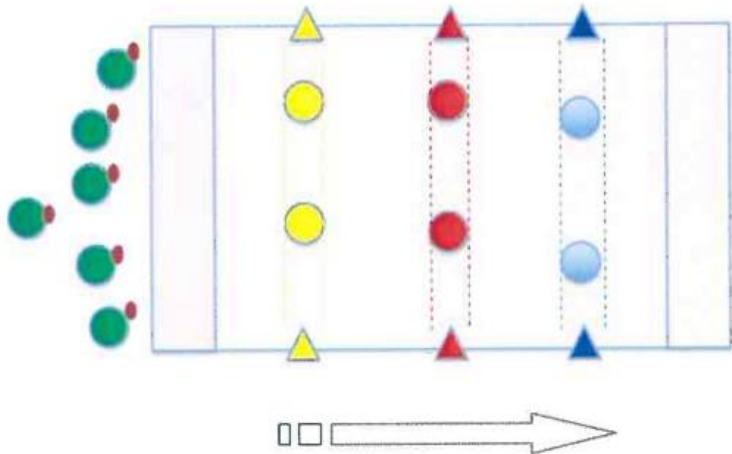
Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)

Espace : 3 à 4 m par joueur pour déterminer la largeur de 18 à 24 m. Faire varier l'espace en fonction de la réussite ou pas.

Temps : 10min

Matériel : Ballons de rugby, plots, chasubles,

Organisation : dans un premier temps ne mettre qu'une zone avec 1 ou 2 défenseurs. Dans un second temps, augmenter le nombre de zones.



REGLES

Possibilité de mettre plus de ballons que d'attaquants. Au minimum un ballon de rugby par attaquant. Les défenseurs peuvent toucher à deux mains un attaquant. Quand j'ai marqué un essai je peux aller chercher un autre ballon et recommencer en passant par les côtés du terrain. Pour bien intégrer la notion de marque ne pas oublier de faire aplatis les différents types de ballons dans la zone en-but. Donner un temps imparti pour comptabiliser le nombre d'essais sur la séquence.

CONSIGNES

Les joueurs avec le ballon doivent aller marquer dans l'en-but d'en face, sans se faire toucher à deux mains par les défenseurs. Si touché, le porteur du ballon retourne à la case départ et recommence. Les défenseurs ne sortent pas de leur ligne (comme au babyfoot). Impossible d'avancer et de reculer. Déplacement latéral autorisé.

CRITERES DE REUSSITE

L'équipe rouge marque plus d'essais que les bleus pendant la minute donnée.

BUT/SCORE

Marquer plus de points que l'adversaire

LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs


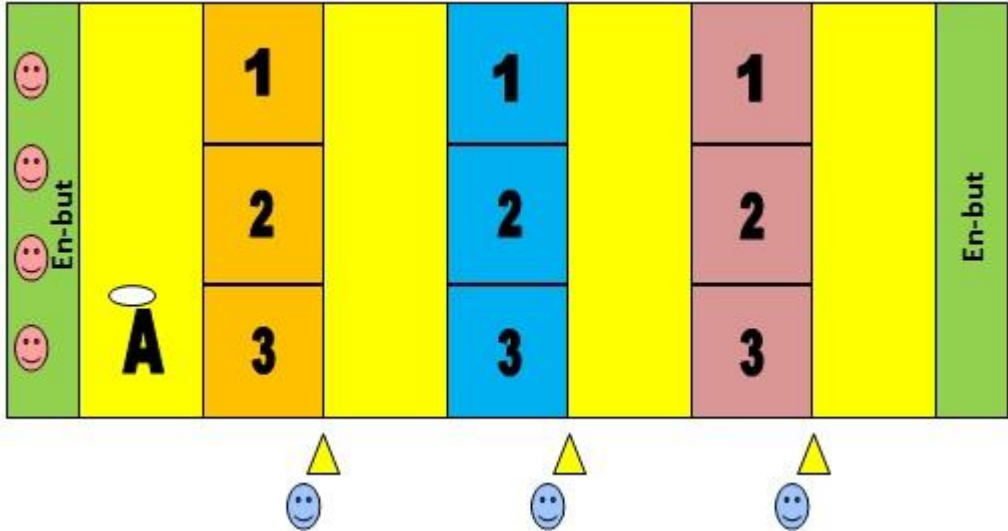
EVALUER-REGULER

Comportements observés N'avance pas avec le ballon Les attaquants s'arrêtent à l'approche du défenseur Les défenseurs n'arrivent pas à toucher	Interventions possibles Prise d'informations Réduire la zone
--	---

EVOLUTIONS

Variantes Autoriser les passes en arrière si pas suffisamment de ballon par joueur Obligation de coopérer en transportant un ballon pour 2 joueurs	Effets recherchés Situations d'évitement Coopération par la passe et aménager l'espace libre
---	---

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION JEU DE ZONES 2			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JR
OBJECTIFS Améliorer la notion d'avancer et de coopération en attaque et en défense. Assimiler les règles fondamentales : la marque, le toucher, le hors-jeu.		COMPORTEMENTS ATTENDUS Arriver à voir les espaces libres et y amener le ballon. Avancer avec le ballon. Passer le ballon avant d'être touché. Soutenir le porteur de balle en se déplaçant (se rendre disponible).		
DISPOSITIF : Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : 15 à 20 m de large x 20m de long et 5 m de plus pour les en-buts. Matérialiser les zones des défenseurs scindées en 3 espaces : 1,2,3 Temps : 10min Matériel : 3 ballons de rugby, plots, chasubles				
REGLES Les attaquants doivent franchir les zones pour marquer un essai. A chaque franchissement, ils marquent des points en conséquence (1 pt, 2 pts, ... 5 points dans l'en-but). Les défenseurs, en amont du coup d'envoi, se placent dans leur zone respective soit 1, 2 ou 3 de façon à rentrer sur le terrain dans une zone différente du défenseur de devant. Les attaquants devront s'adapter. Ils se positionnent sur la ligne arrière (gauche ou droite) de la zone à défendre et ne peuvent agir que dans cette zone (interdit de défendre en poursuite). Ils défendent à toucher deux mains.				
CONSIGNES Former des équipes de 4 joueurs. Les attaquants partent par 4 et doivent aller marquer. Ils sont en mouvement dans l'en-but. L'essai vaut 5 points. S'ils sont arrêtés dans la première zone, ils marquent 1 point ; dans la seconde 2 points ; ainsi de suite.... Les défenseurs rejoindront les 4 zones (soit en 1,2 ou 3 en amont du coup d'envoi) et ne peuvent pas en sortir. Au bout de 5 attaques successives, on change de rôle : les attaquants deviennent défenseurs et inversement.				
CRITERES DE REUSSITE Marquer au moins 10 points sur les 5 passages.				
BUT/SCORE Marquer le plus de points possibles en 5 passages				
LANCEMENT DE JEU Par l'attaquant qui ramasse le ballon au sol				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Les attaquants cherchent la solution individuelle plutôt que collective. Certains joueurs ne se replacent pas en attaque (donc hors-jeu).		Interventions possibles Expliquer que si le porteur de balle ne peut avancer lui-même, il peut faire avancer son équipe en transmettant le ballon à ses partenaires. Augmenter le nombre de défenseurs par zone. Arrêt sur image et explication de la règle		
EVOLUTIONS				
Variantes Changer le nombre de défenseurs par zones. Varier le placement de départ des défenseurs (ex : départ simultané attaquants/défenseurs, défenseurs entre quand l'attaquant entre dans sa zone). Changer le nombre d'attaquants.		Effets recherchés Augmenter la difficulté des attaquants. Repérer ou créer des espaces libres. Avancer collectivement en utilisant des soutiens.		



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (<i>par l'équipe qui a concédé l'essai</i>) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitanie Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 2 / 3

FICHE 2

MANIPULER ET COURIR

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > La thèque rugby
- > Accroche décroche

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > Lions & gazelles
- > Le coffre fort

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :


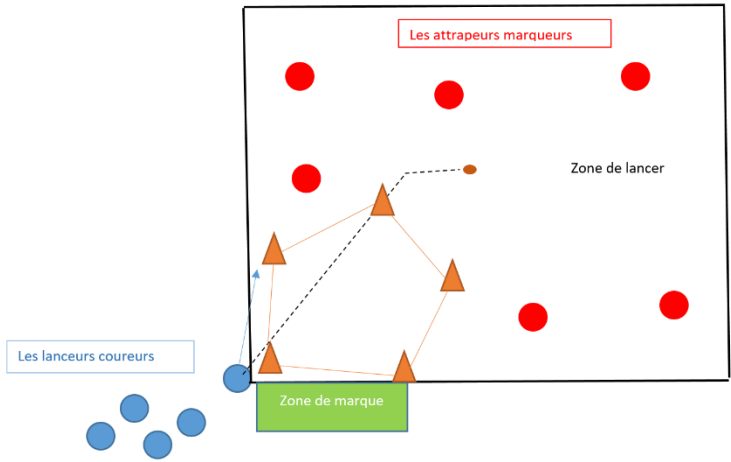
Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.

Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre aux enfants d'être autonomes dans l'animation.

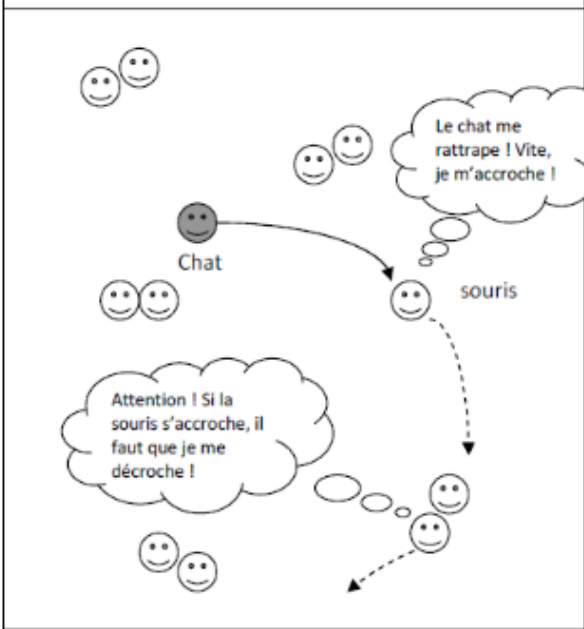
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION			CATEGORIE / NIVEAU	JT
THEQUE RUGBY			Cycle 2/3	
OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS			
Manipuler courir Coopérer	Passer le ballon sans le tomber le plus rapidement possible Communiquer avec ses partenaires			
DISPOSITIF				
<p>Groupe : 10 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)</p> <p>Espace : zone de lancer 30/40m variable en fonction de l'espace disponible, pentagone de base 10m de coté</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons, plots</p>				
REGLES				
Le lanceur coureur doit être sur une base au moment de la marque, sinon il est éliminé et son tour ne sera pas comptabilisé. Les attrapeurs marqueurs doivent se faire des passes pour aller poser le ballon dans la zone de marque (pas de course avec ballon) et ainsi stopper la course du lanceur coureur. Tous les lanceurs coureurs doivent envoyer le ballon chacun leur tour, puis on change de rôle.				
CONSIGNES				
Le lanceur coureur n°1 se place au plot de départ pendant que ses partenaires se positionnent en attente. Les joueurs de l'équipe des attrapeurs marqueurs se positionnent dans la zone de lancer. Au signal, le lanceur envoie le ballon (à la main) dans l'aire de jeu et part pour faire le tour du pentagone le plus rapidement possible. Dans le même temps, les attrapeurs marqueurs récupèrent le ballon et doivent marquer (en aplatissant) dans la zone de marque pour arrêter la course du lanceur coureur et crier « marque ». Dès qu'il y a « marque » le lanceur coureur doit être sur une base, et c'est au tour du lanceur coureur n°2 d'envoyer le ballon, le lanceur coureur peut alors repartir et poursuivre son tour.				
CRITERES DE REUSSITE				
Pour les lanceurs : envoyer le ballon dans un espace libre afin de pouvoir faire un tour sans être arrêtés				
Pour les attrapeurs : marquer le plus vite possible en s'organisant collectivement.				
BUT/SCORE				
Marquer plus de points que l'adversaire. 1 tour complet sans arrêt = 3 pts, 1 tour avec arrêt = 1 pt, un lanceur coureur entre 2 bases au moment de la marque = 0 pt				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés		Interventions possibles		
<ul style="list-style-type: none"> -Les lanceurs envoient les ballons directement sur les attrapeurs -Les attrapeurs mettent trop de temps pour marquer et les lanceurs font tous un tour complet 		<ul style="list-style-type: none"> -Mettre les attrapeurs dans un espace délimité (2m/2m) à une extrémité de la zone de lancer -Réduire la zone de lancer 		
EVOLUTIONS				
Variantes		Effets recherchés		
<ul style="list-style-type: none"> -Elargir ou diminuer la zone de lancer -Raccourcir la distance entre les bases ou mettre plus de bases -Le lancer peut se faire au pied de volée 		<ul style="list-style-type: none"> -Faciliter ou complexifier l'action des attrapeurs -Faciliter la course des lanceurs coureurs -Savoir taper dans un ballon 		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION ACCROCHE DECROCHE	CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JT
--	---	-----------

OBJECTIFS Manipuler, courir	COMPORTEMENTS ATTENDUS Porter un ballon sans le tomber Courir pour esquiver, changer de trajectoire Recherche les espaces libres pour s'accrocher
---------------------------------------	---

<p>DISPOSITIF</p> <p>Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)</p> <p>Espace : variable en fonction des niveaux et de l'espace disponible, délimité par des plots.</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons, plots</p> <p>REGLES</p> <p>A chaque changement de rôle, la souris touchée prend le ballon avec lequel le chat l'a touchée. La souris doit être toujours en mouvement (pas plus de 2' derrière une paire).</p> <p>CONSIGNES</p> <p>Au départ, un joueur chat (ballon en main) et un joueur souris dans l'espace. Les autres joueurs sont par paires et se tiennent par le bras, fixes dans l'espace. Au signal le chat poursuit la souris pour la toucher avec le ballon (sans le jeter ou le tomber) afin qu'elle devienne le nouveau chat. La souris peut s'accrocher à une paire pour se sauver, le joueur à l'opposé doit se détacher et devient la nouvelle souris.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE</p> <p>Courir avec le ballon sans le faire tomber pour toucher le plus vite possible. Anticiper et courir pour fuir</p> <p>BUT/SCORE</p> <p>Pour la souris : Ne pas être touchée par le chat Pour le chat : Toucher la souris le plus rapidement possible</p> <p>LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs</p>	
--	---

EVALUER-REGULER	
Comportements observés Le chat ne touche jamais de souris	Interventions possibles Après 1' le chat donne le ballon et devient souris

EVOLUTIONS	
Variantes -Les paires sont mobiles dans l'espace -Une souris peut se décrocher de son binôme à ce moment-là la souris en mouvement est obligée de s'attacher dans les 2' sinon elle devient chat. -Jouer avec 2 chats/2 souris et un ballon, ils peuvent se faire des passes pour toucher une souris, si une souris est touchée les 2 souris en jeu deviennent les chats	Effets recherchés -Se déplacer ensemble -Lecture anticipation -Coopérer, construire à 2

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LIONS & GAZELLES	CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JR
---	---	-----------



OBJECTIFS Courir plus vite que son adversaire Toucher à 2 mains entre la ceinture et les épaules son adversaire	COMPORTEMENTS ATTENDUS Etre réactif à un signal Courir vite Adapter sa course Toucher à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules
--	---

DISPOSITIF Groupe : 10 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : 3 à 4 m par joueur pour déterminer la largeur. Faire varier l'espace en fonction de la réussite ou pas. En-but à 20m ; Espace entre les 2 équipes : 3m Temps : 10min Matériel : 1ballon par gazelle, plots, chasubles	
--	--

REGLES
 Les lions (en rouge) sont alignés derrière une ligne de départ, devant se trouvent les gazelles (en bleu) qui sont également alignées avec leur ballon. Une zone cible est située à peu près à 20m de la ligne des lions. Les 2 lignes sont espacées de 3m.

CONSIGNES
 Au signal, les gazelles essayent d'atteindre la cible pour y aplatir le ballon. Les lions poursuivent les gazelles pour les toucher à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules.

CRITERES DE REUSSITE
Pour les gazelles : Arriver à la ligne d'arrivée sans se faire toucher
Pour les lions : Toucher son adversaire avec les 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules

BUT/SCORE :
 Comptabiliser le nombre de toucher. Inverser les rôles

LANCEMENT DE JEU : au signal

EVALUER-REGULER	
<u>Comportements Observés</u> -Ne réagit pas au signal -Se fait attraper à chaque fois -Ne touche jamais l'adversaire	<u>Interventions possibles</u> -Faire des binômes équivalents, jouer sur la distance d'écart

EVOLUTIONS	
<u>Variantes</u> -Varier le signal de départ -Varier la distance entre les équipes, la distance de l'en-but -Varier le départ, ballon en main, ballon au sol -Placer des plots pour varier les trajectoires et changements d'appuis	<u>Effets recherchés</u> -Réagir à un signal -Adapter sa course -Apprendre à ramasser le ballon au sol et à avancer -Travail des appuis

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LES COFFRES FORTS	CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JR
--	---	-----------



OBJECTIFS Manipuler, courir	COMPORTEMENTS ATTENDUS Manipuler le ballon Courir vite Observer les espaces libres
---------------------------------------	--

DISPOSITIF Groupe : 8 à 12 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : variable en fonction du nombre de joueurs, des niveaux et de l'espace disponible, 4 espaces de 3m x 3m représentant les coffres, délimités par des plots de couleurs différentes. Temps : 10min Matériel : ballons de rugby, plots	
--	--

REGLES Il ne peut y avoir que 2 ballons maximum dans un coffre. Il est interdit de déplacer les ballons déjà en place dans les coffres. Il est interdit de gêner, pousser ou bloquer les autres joueurs.

CONSIGNES 4 zones de couleurs sont matérialisées par des plots, elles représentent les coffres forts. Des ballons sont posés au sol dans l'espace de jeu. Les enfants courent dans un espace délimité. Au signal, les enfants doivent récupérer un ballon et courir pour le déposer dans le coffre de leur choix. Attention, il ne peut y avoir que deux ballons par coffre maximum.
--

CRITERES DE REUSSITE Poser le ballon dans un coffre libre.
--

BUT/SCORE : 1 point par ballon aplati

LANCEMENT DE JEU : par les joueurs

EVALUER-REGULER	
Comportements Observés Ballon tombé	Interventions possibles Travail sur le port du ballon

EVOLUTIONS	
Variantes -Les déplacements peuvent se faire différemment, cloche pied, quatre pattes... -Ajouter des gardiens de coffre -Mettre un ballon de plus que le nombre d'emplacement possible. Le joueur qui n'a pas réussi à déposer son ballon dans un coffre est éliminé (Principe des chaises musicales)	Effets recherchés -Travail des habiletés motrices -Observer et s'adapter -Esquiver, anticiper, s'opposer -Coopérer



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (par l'équipe qui a concédé l'essai) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitanie Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 2 / 3

FICHE 3

CONSTRUIRE COLLECTIVEMENT, COOPERER

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > Les 4 coins
- > Poules/renards/vipères

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > Morpion Rugby
- > Taureau Rugby

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :

Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.

Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre **aux enfants d'être autonomes** dans l'animation.

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND



NOM DE LA SITUATION		CATEGORIE / NIVEAU		JT
LES 4 COINS		Cycle 2/3		
OBJECTIFS Courir vite. Repérer des espaces libres.		COMPORTEMENTS ATTENDUS Lecture des espaces libres. Courir, se déplacer dans l'espace libre.		
DISPOSITIF				
<p>Groupe : 5 enfants (Démultiplier l'exercice)</p> <p>Espace : carré de 3 à 6 m en fonction des niveaux, Délimité par des plots ou dessiné à la craie.</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Plots (craie en option)</p>		<p>Je change vite de territoire.</p>		
REGLES				
<p>Groupe de 5 enfants : 4 sont dans leur camp (cercle dessiné), et un au centre.</p> <p>Au signal du joueur central, changement obligatoire des 4 joueurs. L'enfant qui n'aura pas pu se placer sur un coin ira au centre du terrain.</p>				
CONSIGNES				
<p>Les élèves sont regroupés par 5 sur les différents terrains matérialisés. Pour chaque terrain, on dessine au sol quatre cercles de la taille d'un cerceau. 4 élèves se situent dans les cercles tracés. Le 5e élève se place au centre du terrain. Au signal du joueur central : les 4 élèves partent de leur camp et celui du centre tente de prendre une place libérée. Celui qui se retrouve sans camp a perdu et se place au centre du carré.</p>				
CRITERES DE REUSSITE				
Avoir été le moins de fois possible au centre et avoir fait le plus d'échanges de camps.				
BUT/SCORE				
Chaque changement vaut 1 point. Pour faciliter le comptage les joueurs peuvent récupérer 1 plot lors de chaque passage sur un coin. (mettre une dizaine de plots par coin). Le premier arrivé à 10 points ou plots reporte la manche.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés -Le joueur central ne va pas assez vite. -Le joueur central va directement sur un plot en étant très proche.		Interventions possibles -Réduire le périmètre. -Replacer le joueur central au milieu du carré et agrandir le périmètre.		
EVOLUTIONS				
Variantes -Agrandir ou diminuer le terrain -Changer de place avec un élève différent de la fois précédente. -2 élèves qui se font un signe peuvent changer ensemble à tout moment sans que les 2 autres ne bougent et sans annonce du joueur central. - Avant de changer de camp, aller chercher un objet au centre du terrain pour les joueurs ayant un camp, un objet sur le côté pour le joueur du centre. -Modifier les modes de déplacement : en sautant pieds joints, à cloche pieds, roulade, ramper, ...		Effets recherchés -Augmenter la vitesse de lecture et d'analyse tout en diminuant le temps de réaction. -Coopérer		

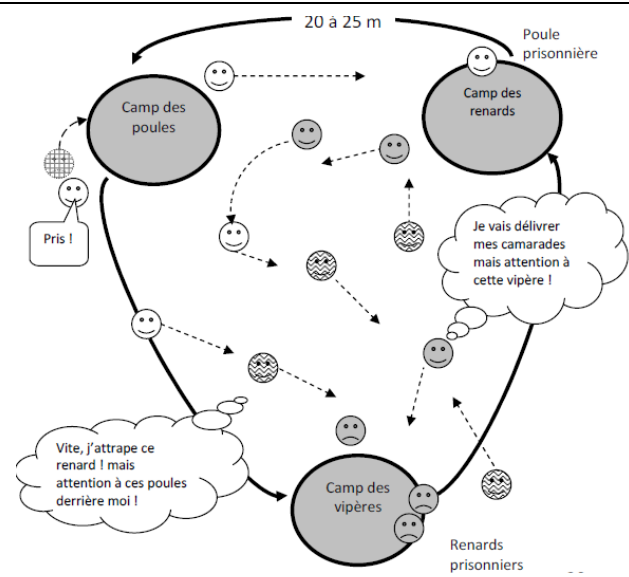
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION POULES/RENARDS/VIPERES	CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JT
---	---	-----------

OBJECTIFS Construire collectivement, coopérer	COMPORTEMENTS ATTENDUS Courir avec un ballon sans le faire tomber / cycle 3 passer un ballon Observer (lecture des espaces libres) qui sont mes adversaires. Fuir, éviter l'adversaire qui peut me toucher, poursuivre l'autre adversaire
---	---

DISPOSITIF

Groupe : 12 à 18 enfants (Dédoubler l'exercice)
 Espace : 3 camps de 5/5m, délimité par des plots.
 Temps : 10min
 Matériel : Ballons, plots, chasubles



REGLES

Le joueur touché est amené en prison par son prédateur (trajet pendant lequel il est invulnérable).
 Les prisonniers (poules chez les renards ...) font la chaîne en se tenant par la main ; le premier prisonnier doit avoir un pied dans le camp adverse. La chaîne est délivrée si un seul prisonnier est touché par un partenaire libre. Pour continuer à jouer les prisonniers libérés doivent d'abord rentrer dans leur camp. Il est interdit de faire rouler le ballon au sol.

CONSIGNES

Former 3 équipes égales de 5 ou 6 joueurs et bien différenciées avec des couleurs différentes. Chaque équipe possède un camp matérialisé par des plots de couleurs différentes (refuge / prison pour leurs proies). Les 3 camps sont situés à équidistance les uns des autres.

Les joueurs se positionnent dans leur camp respectif. Au signal, les joueurs sortent de leur camp pour toucher avec le ballon dans les mains leurs adversaires. Les renards mangent les poules, les poules picorent les vipères, les vipères piquent les renards. Chaque équipe a donc droit de prise par simple toucher sur une seule équipe mais est vulnérable vis-à-vis de la troisième.

Chaque joueur est invulnérable lorsqu'il se réfugie dans son camp ou lorsqu'il y amène un prisonnier. Tous les autres joueurs sur l'aire de jeu sont vulnérables (PB ou pas).

- Cycle 2 : chaque joueur possède un ballon (ou autre en fonction du matériel disponible)
- Cycle 3 : 2 ballons par équipe, possibilité de le passer à un partenaire (interdiction pour les adversaires de taper sur les ballons).

CRITERES DE REUSSITE

Construire une stratégie collective, mesurer et gérer la prise de risque

BUT/SCORE

Chaque équipe doit prendre tous ses adversaires en les touchant et en les faisant prisonniers, sans être pris par la 3ème équipe. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de prisonniers

LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs


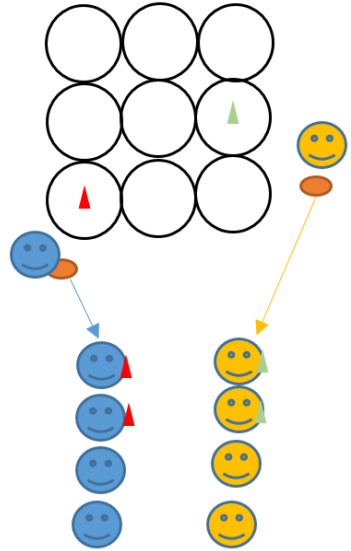
EVALUER-REGULER

Comportements observés Certains joueurs ne sortent pas de leur camp	Interventions possibles Un joueur ne peut rester dans son camp plus de 10 secondes
---	--

EVOLUTIONS

Variante -Possibilité de faire une chaîne de prisonniers pour être libérés à plusieurs en même temps (au moins un pied dans le camp), pour continuer à jouer les prisonniers doivent repasser par leur camp. -Cycle 3 : si un joueur est touché (par un adversaire PB) alors qu'il a le ballon dans les mains, l'équipe perd son ballon	Effets recherchés Faciliter ou complexifier
--	---

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION MORPION RUGBY			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JR
OBJECTIFS Construire collectivement, coopérer		COMPORTEMENTS ATTENDUS Observer communiquer pour aligner les 3 foulards (plots) Elaborer une stratégie collective pour empêcher l'équipe adverse d'aligner ses foulards.		
DISPOSITIF				
Groupe : 8 à 12 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : 9 cerceaux collés les uns aux autres (c'est la cible morpion). Les 2 équipes sont en file indienne à 4m de la cible. Temps : 10min Matériel : Ballons, plots ou foulards, cerceaux				
REGLES Il est interdit de déplacer les foulards adverses. Un joueur ne peut commencer à se déplacer vers la cible « morpion » que lorsqu'il a reçu le ballon de son partenaire qui vient de poser ou déplacer un foulard.				
CONSIGNES 2 équipes s'affrontent afin d'aligner ses 3 foulards (ou plots...) avant l'équipe adverse. Chaque équipe possède 3 foulards et un ballon. Le 1 ^{er} joueur part avec un foulard et un ballon, lorsqu'il a posé son foulard il fait une passe à son partenaire qui peut à son tour aller déposer son foulard dans un cerceau vide. Lorsque les 3 foulards sont posés mais qu'aucune équipe ne les a alignés les joueurs partent avec le ballon pour déplacer un des foulards de son équipe.				
CRITERES DE REUSSITE Communiquer afin d'aligner les foulards mais aussi d'empêcher l'équipe adverse de les aligner.				
BUT/SCORE Aligner les 3 foulards avant l'équipe adverse.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés -Les passes arrivent toujours ou jamais dans les mains du partenaire		Interventions possibles -Réduire ou allonger la distance entre la cible et la file indienne.		
EVOLUTIONS				
Variantes -Faire l'exercice avec du jeu au pied, chaque joueur vise le cerceau un partenaire dépose le foulard dans la cible touchée. -Ajouter une roulade ou saut pieds joints....avant d'arriver à la cible. -Jouer uniquement avec des ballons (3 ballons par équipe de couleurs différents)		Effets recherchés -Complexifier le jeu, utiliser un autre geste technique (le pied) -Motricité supplémentaire -Travail de la marque		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION			CATEGORIE / NIVEAU	JR
TAUREAU RUGBY			Cycle 2/3	
OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS			
Développer la coopération Développer les ressources perceptive/décisionnelle.	Se déplacer et coopérer à travers la passe Communiquer			
DISPOSITIF				
Groupe : 5 enfants (Démultiplier l'exercice)				
Espace : Carré de 3m de coté (variable en fonction des niveaux et de l'espace disponible), délimité par des plots.				
Temps : 10min				
Matériel : Ballons, plots				
REGLES				
Se déplacer en « pas chassé » et chercher à transmettre le ballon à son partenaire (joueur rouge) en évitant le taureau (Joueur gris).				
CONSIGNES				
Les joueurs se transmettent le ballon « seulement sur le partenaire en face de lui » pour limiter le nombre de joueurs qui touchent le ballon. Si le ballon tombe au sol, est intercepté par le taureau ou en avant sur la prise de balle, le joueur responsable de la faute devient le taureau. La passe lobée est interdite. Le taureau n'a pas le droit de se rapprocher à moins de 1m des joueurs rouges.				
CRITERES DE REUSSITE				
Pour les joueurs rouges : faire un maximum de passes sans faire tomber le ballon au sol ou se le faire intercepter.				
Pour le « taureau » : tout faire pour ne pas rester taureau.				
BUT/SCORE				
Le joueur rouge compte le nombre de passes qu'il a réussi durant la partie. Une passe réussie égale 1 point. Le 1 ^{er} joueur qui arrive à 20 points gagne la manche.				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés		Interventions possibles		
-Les joueurs n'arrivent pas à se faire la passe ou se font souvent intercepter -Le taureau s'approche trop près du joueur rouge pour l'empêcher de faire la passe		-Réduire le périmètre. Obliger le taureau à revenir au plot central après chaque tentative d'interception. -Matérialiser avec des plots la zone taureau		
EVOLUTIONS				
Variantes		Effets recherchés		
-Mettre 2 taureaux au milieu -Varier les types de passe : passe au-dessus de la tête avec 2 mains (lancer en touche), passe au pied rasant, passe au pied tendue, pied droit, pied gauche, etc ...		-Plus de vitesse -Développement technique individuelle -Développer le jeu au pied		



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (<i>par l'équipe qui a concédé l'essai</i>) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Ligue Occitane Rugby



FRANCE
RUGBY

30' d'activité
physique au
Cycle 2 / 3

FICHE 4

DUEL

(marquer, avancer, éviter, s'opposer)

Effectif : groupe classe

Espace d'évolution : cour, salle de motricité, terrain

Matériel : ballons de rugby en cuir ou en mousse, plots coupelles, dossards

L'entrée dans l'activité se fera systématiquement par un jeu traditionnel d'école connu par les enfants aménagé rugby.

Phase motrice :

1ère situation : Jeux traditionnels (Fiche JT en annexe)

- > L'attaque du château (épervier par équipe)
- > Le Béret par équipe

2ème situation : Jeu réduit Rugby (Fiche JR en annexe)

- > 1 contre 1
- > 3 contre 1

3ème situation : Jeu à toucher Rugby (Fiche Règles du jeu)



Scannez le QR CODE
pour accéder à la
séance en entier.

Retour au calme ou temps de relaxation :


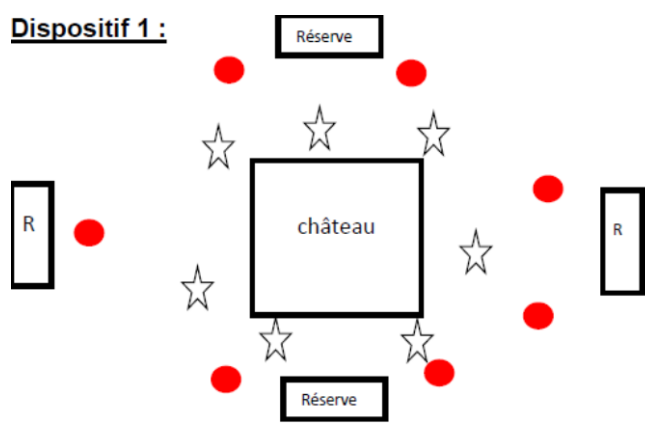
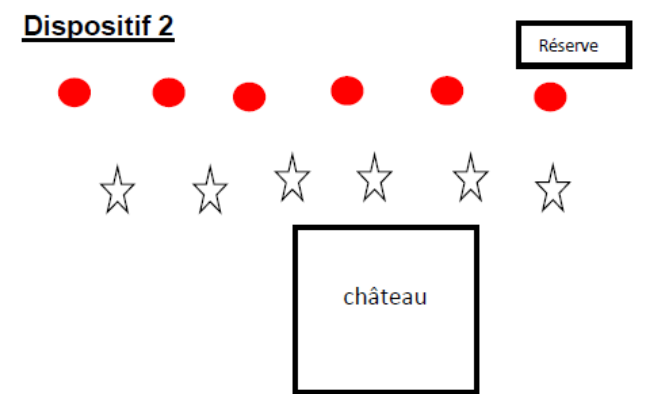
Moment de relaxation : travail sur la respiration, prise de conscience du corps, des bruits environnants, ...

Moment d'échange sur l'activité : notions de plaisir, de fatigue, de coopération, d'apprentissage.


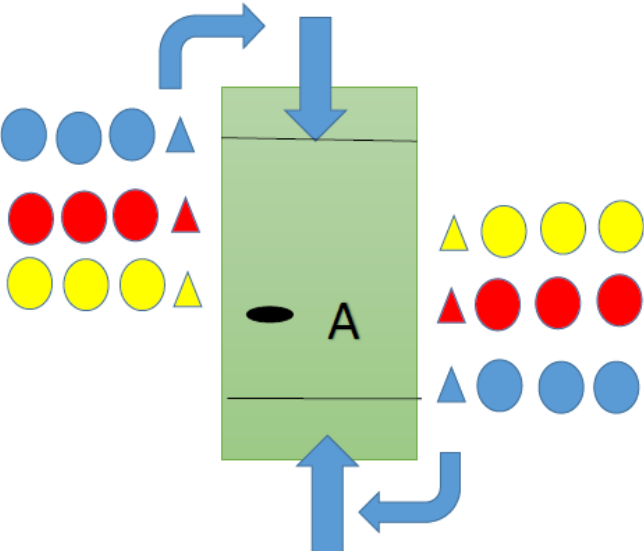
Organisation : l'animateur choisit 1 exercice dans chaque situation et le fait faire pendant 10 minutes. La fiche de séance peut être réalisée en 1 seule fois ou en 3 séquences de 10 minutes (hors temps EPS planifié).

Ces ateliers ont été construits pour favoriser et permettre **aux enfants d'être autonomes** dans l'animation.


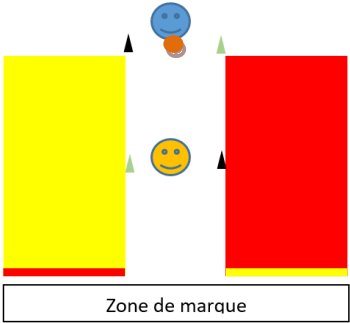
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION L'ATTAQUE DU CHATEAU (épervier par équipe)			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JT
OBJECTIFS Appréhender la notion de marque et d'avancée en attaque et les principes d'avancée en défense Construire l'opposition		COMPORTEMENTS ATTENDUS Chercher à éviter l'adversaire, esquiver Travail des appuis et du port du ballon Aplatir le ballon Travail de réactivité pour les défenseurs		
DISPOSITIF : Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) Espace : zone du château 5mX5m Temps : 10min Matériel : Ballons, plots, chasubles. Organisation : 2 dispositifs possibles (cf schéma).				
REGLES : <u>Pour attaquant :</u> aller déposer la bombe (aplatir le ballon) dans le château <u>Pour défenseurs :</u> défendre le château en touchant les attaquants à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules				
CONSIGNES Former 2 équipes. Les défenseurs sont répartis sur le terrain, les attaquants du côté des réserves. Pour les attaquants : au signal, prendre un ballon dans une réserve pour le déposer dans le château en l'aplatissant Pour défenseurs : empêcher les attaquants de déposer dans le château la bombe (ballon), en le touchant avec 2 mains simultanément, si l'attaquant est touché, le ballon repart dans la réserve Le château (l'en-but) des attaquants est vide, celui des défenseurs est plein : 1 ballon = 1 lingot d'or, un plot = 1 pièce d'or, 1 balle de tennis = 5 pièces d'or...				
CRITERES DE REUSSITE Attaquant : réussir à éviter l'adversaire pour marquer un essai Défenseur : toucher l'adversaire à 2 mains simultanément entre ceinture et épaules				
BUT/SCORE Marquer un essai (1pt)				
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés : Peur d'avancer avec le ballon Peur du contact		Interventions possibles : Favoriser le départ en donnant directement le ballon à l'attaque et/ou position les joueurs déjà dans l'espace de jeu, donner plus de temps Réduire la dimension du terrain pour éviter la prise de vitesse		
EVOLUTIONS				
Variantes : Modifier la position de départ : debout, assis, genou, Modifier le lieu de départ : partir sur les côtés pour entrer dans l'en-but, côte à côte, côté opposé Modifier l'espace entre l'élève et le ballon Faire rentrer plus de 2 élèves de la même couleur		Effets recherchés : Varier le temps de décision et la vitesse d'exécution Progresser vers la cible en coopèrent		


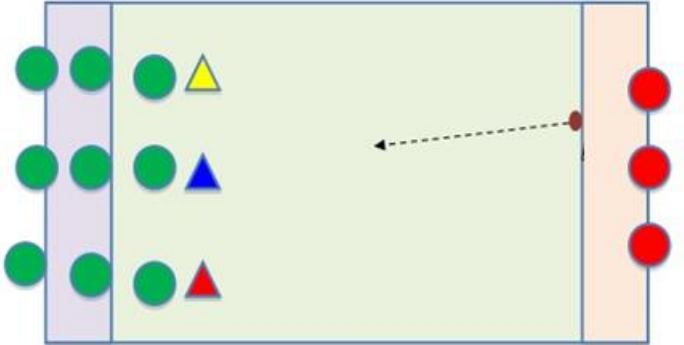
#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION LE BERET PAR EQUIPE			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JT
OBJECTIFS Être capable d'avancer pour marquer des essais Coopérer		COMPORTEMENTS ATTENDUS Courir vite pour ne pas être touché Récupérer rapidement le ballon à deux mains Eviter l'adversaire Poser le ballon avec une pression derrière la ligne d'essai Progresser vers la cible en coopérant		
DISPOSITIF Groupe : 12 à 18 enfants (Dédoubler le jeu) Espace : 3 à 4 m par joueur pour déterminer la largeur et 15 m de longueur. Temps : 10min Matériel : Plots de couleurs, ballons et chasubles				
				
REGLES : Pour le défenseur jouer à toucher à 2 mains simultanément (Pas de plaquage)				
CONSIGNES Former des équipes de 3 joueurs. Dès l'appel d'une couleur, les joueurs des équipes de la couleur concernée rentrent dans le terrain pour tenter de récupérer le ballon et aller marquer dans l'en-but adverse. Les défenseurs peuvent empêcher les attaquants en le touchant avec 2 mains simultanément entre ceinture et épaules. Lorsque l'attaquant est touché à 2 mains, ce dernier a 2sec pour transmettre le ballon à son partenaire.				
CRITERES DE REUSSITE Attaquant : réussir à éviter l'adversaire pour marquer un essai Défenseur : toucher l'adversaire à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules				
BUT/SCORE Marquer un essai (1pt)				
LANCEMENT DE JEU : L'animateur pose ou lance le ballon vers une des deux équipes (jamais au centre pour éviter le risque de collision).				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés : Peur d'avancer avec le ballon Peur du contact		Interventions possibles : Favoriser le départ en donnant directement le ballon à l'attaque et/ou position les joueurs déjà dans l'espace de jeu, donner plus de temps Réduire la dimension du terrain pour éviter la prise de vitesse		
EVOLUTIONS				
Variantes : Modifier la position de départ : debout, assis, genou, Modifier le lieu de départ : partir sur les côtés pour entrer dans l'en-but, côte à côte, côté opposé Modifier l'espace entre l'élève et le ballon Faire rentrer plus de 2 élèves de la même couleur		Effets recherchés : Varier le temps de décision et la vitesse d'exécution Progresser vers la cible en coopérant		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION DUEL 1 CONTRE 1				CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JR
OBJECTIFS Gérer un duel offensif		COMPORTEMENTS ATTENDUS Passer un adversaire sans se faire toucher (esquiver) S'opposer individuellement			
DISPOSITIF					
<p>Groupe : 8 à 12 enfants (Démultiplier l'exercice, 2 enfants par atelier)</p> <p>Espace : 1.5 m entre les zones (soit entre les plots), zone de duel 3/4m, distance entre joueur 2m. 2m entre les exercices.</p> <p>Temps : 10min</p> <p>Matériel : Ballons, plots</p>					
Atelier 1 J'ai gagné je reste, j'ai perdu je vais à 2		Atelier 2 J'ai gagné je vais en 1, j'ai perdu je vais en 3		Atelier 3 J'ai gagné je vais en 2, j'ai perdu je vais en 4	
Atelier 4 J'ai gagné je vais en 3, j'ai perdu je reste					
REGLES Le défenseur doit toucher à 2 mains simultanément entre les épaules et la ceinture pour arrêter le porteur de ballon. Faire un principe de montée descente entre les différents ateliers.					
CONSIGNES Le porteur de balle (PB) touche les plots de couleurs avec une main, le défenseur doit toucher le plot de la même couleur. Quand le PB le décide il entre dans une zone (rouge ou jaune) et doit aller marquer sans se faire toucher. Le défenseur doit empêcher de marquer en touchant à 2 mains le PB. Le même joueur est 3 fois PB puis on inverse les rôles.					
CRITERES DE REUSSITE Etre plus rapide que l'adversaire, marquer ou empêcher de marquer.					
BUT/SCORE 1pt par essai marqué					
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs					
EVALUER-REGULER					
Comportements observés -Le défenseur a peur d'avancer sur le PB -L'attaquant marque à chaque fois -Il n'y a pas d'essai -Les enfants ont du mal à visualiser la ligne de marque			Interventions possibles -Diminuer la distance entre les joueurs -Diminuer la distance entre les plots du défenseur -Diminuer la distance entre les plots du PB -Matérialiser la ligne de marque d'une couleur différente		
EVOLUTIONS					
Variantes -Passer à une situation de 1+1 contre 1 (ajouter un partenaire à l'attaquant)			Effets recherchés -Coopérer		

#N'IMPORTE QUI #N'IMPORTE OÙ #N'IMPORTE QUAND

NOM DE LA SITUATION 3 CONTRE 1			CATEGORIE / NIVEAU Cycle 2/3	JR
OBJECTIFS Être capable d'avancer pour marquer des essais	COMPORTEMENTS ATTENDUS Récupérer rapidement le ballon au centre du terrain Prendre le ballon à deux mains Eviter l'adversaire Coopérer pour aller jouer dans l'espace libre Poser le ballon avec une pression derrière la ligne d'essai			
DISPOSITIF Groupe : 9 à 12 élèves (Dédoubler l'exercice) Espace : 12m x 15m Temps : 10min Matériel : Plots et ballons				
REGLES Pour les attaquants, marquer un essai. Pour le défenseur, empêcher la marque en touchant à 2 mains simultanément le porteur de ballon entre les épaules et la ceinture.				
CONSIGNES 3 défenseurs sont dans un en-but. Les attaquants sont répartis dans 3 colonnes. Le défenseur fait rouler ou donne le ballon en direction des attaquants. Quand l'un d'eux s'en saisit, ils doivent aller aplatis dans l'en-but et le défenseur peut monter défendre. Jeu au pied autorisé mais uniquement si le ballon est réceptionné de volée.				
CRITERES DE REUSSITE Réussir à éviter l'adversaire pour marquer un essai.				
BUT/SCORE Marquer un essai				
LANCEMENT DE JEU Le jeu démarre lorsqu'un attaquant se saisit du ballon.				
EVALUER-REGULER				
Comportements observés Peur d'avancer avec le ballon Peur d'avancer pour défendre		Interventions possibles Le défenseur défend sur la ligne. Réduire la distance entre l'attaquant et le défenseur.		
EVOLUTIONS				
Variantes Varier la longueur et la largeur du terrain N'appeler que 2 attaquants Appeler 2 défenseurs pour jouer un 3 contre 2 Rapprocher ou éloigner les défenseurs		Effets recherchés Plus de passage par joueur Intégrer la notion de coopération Favoriser ou diminuer la prise d'informations		



Joueurs	Equipes de 6 joueurs-es sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté par la zone de remplacement. (recommandation : une fille au moins toujours en jeu)	
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)	Possibilité de jouer dans la cour, gymnase ...(la largeur ou le nombre de joueurs peut être adapté)
Ballon	Taille 3	
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps	
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.	
Arbitrage	1 adulte ou 1 enfant	
Devoirs et Droits des joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer... 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce 'toucher 1 2', si le porteur de ballon ne réussit pas à le passer à un partenaire dans ce laps de temps, il revient à l'endroit où il a été touché pour remettre le ballon en jeu. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 4. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer 'jouez' en cas de litige. 5. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 6. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire et remplacement) 7. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 8. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer ou sur faute. 	
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.	
Hors -jeu	<p>Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la remise en jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu.</p> <p><i>Les joueurs de chaque camp doivent donc en permanence faire l'effort de se tenir en arrière du ballon pour ne pas être hors-jeu (et être utiles).</i></p>	

Mise en jeu et remises en jeu

Modalités	L'arbitre annonce 'jouez', le jeu démarre lorsque le joueur touché donne le ballon à un partenaire par une passe. Les défenseurs doivent se placer ou faire l'effort pour se replacer au-delà d'une ligne imaginaire située à 5m du porteur de ballon et parallèle aux lignes de but.	
	CIRCONSTANCES	LIEU
Coup d'envoi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Début de partie 2. Après essai (par l'équipe qui a concédé l'essai) 	Au milieu du terrain
Coup de renvoi	Ballon posé ou touché au sol dans son en-but	5m de la ligne de but
Sortie de touche	Ballon porté ou lancé sortie en touche	A l'endroit de la sortie en touche et à 5 ms de la ligne
Arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ballon injouable 2. En avant 3. pénalité 	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne
Transformation drop tir au but	NON	
Après un toucher non joué	Le porteur de balle n'a pas réussi à donner le ballon dans les 2sec, il revient à l'endroit du toucher, se lie avec son adversaire et pose le ballon entre ses jambes, un partenaire peut alors s'en saisir (attention le défenseur ne peut intervenir que lorsque qu'il y a eu passe ou course)	A l'endroit du « toucher » et à 5m minimum de toute ligne