

FFR
LIGUE RÉGIONALE
NOUVELLE-AQUITAINE



Projet Pédagogique

SEPTEMBRE 2022



SOMMAIRE



1 Pourquoi le rugby ?

2 Règlement Toucher 2 secondes

3 Règlement ceinturer

4 Règlement Jeu au contact

5 Le Rugby pour le Cycle 2

6 Le Rugby pour le Cycle 3

7 Les situations pédagogiques

POURQUOI LE RUGBY ?



Définition - Caractéristique de l'activité :

Le rugby est un jeu collectif de combat

Il s'agit de la confrontation de 2 équipes qui luttent et se déplacent dans un espace délimité en respectant des règles définies pour atteindre une cible par l'intermédiaire d'un ballon

Toute situation de jeu comportera à minima :

- Un ou plusieurs attaquants confrontés à un ou plusieurs défenseurs
- Un ou plusieurs ballons
- Un espace délimité et orienté (une cible à attaquer ou à défendre)
- Des règles définies à l'avance

ESPRIT DU JEU	PRINCIPES FONDAMENTAUX	RÈGLES FONDAMENTALES	DESCRIPTION
Respecter les décisions de l'arbitre	<p>Avancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - En continuité pour marquer (attaquants) - pour récupérer et contre attaquer (défenseurs) 	La marque	Aplatir le ballon dans la zone de marque
<p>Je ne dois pas faire mal</p> <p>Je ne dois pas me faire mal</p> <p>Je ne dois pas me laisser faire mal</p>		Droits et devoirs des élèves	<p>Ce qui est autorisé :</p> <p>Attaquant : Courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter...</p> <p>Défenseur : toucher 2 mains ou ceinturer ou plaquer (cf règles)</p> <p>Ce qui est interdit :</p> <p>Les actions dangereuses ou déloyales : croc en jambe, agression verbale, projection, placage au cou etc...</p>
		Le Hors-Jeu	Aucun élève ne peut faire action de jeu lorsqu'il se trouve entre son coéquipier, porteur de balle, et la zone de marque. Donc seuls les partenaires placés derrière le porteur de balle peuvent jouer.
Rendre le ballon tout le temps disponible (favoriser la continuité du jeu)		Le Tenu / Jeu au sol	Si la règle du placage est utilisée : pour pouvoir ramasser un ballon au sol je dois être sur mes 2 pieds (appuis)

Règlement "Touché + 2 secondes"

NOMBRE DE JOUEURS	Jusqu'à 8 contre 8 avec au minimum 3 filles ou 3 garçons sur le terrain	
REPLACEMENTS	Illimités	
TERRAIN	Cycle 2 : 3 à 4 mètres/élève	- Cycle 3 : 4 à 5 mètres/élève
JEU DÉLOYAL	Remplacement définitif du joueur fautif	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol à l'endroit de la faute, afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse.	
ATTAQUANTS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes: ballon à l'opposant adversaire à 5 m	
	Le jeu au pied n'est pas autorisé	
DÉFENSEURS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
CONSIGNES D'ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
	Une ligne de hors- jeu imaginaire passe par le ballon. A l'endroit de la faute. Les joueurs qui ne sont pas dans leur camp (délimités par cette ligne) ne peuvent pas intervenir sur le ballon.	
MARQUE	Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but a 2 secondes pour marquer ou passer.	
REMISE EN JEU	Où	Comment
COUP D'ENVOI	Au milieu du terrain	Ballon au sol à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Elle peut être jouée de deux façons : - pour soi-même après avoir touché le ballon avec le pied (ballon au sol), - en faisant une passe après avoir touché le ballon avec le pied (ballon au sol),
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
EN-BUT	A 5m de l'en but	
	Porteur de balle qui aplatit dans son camp	
	Faute, récupération et sortie.	
EN AVANT	A l'endroit de la faute	
TOUCHE	A l'endroit de la sortie. A 5 m de la ligne de touche	
VALIDATION DU « TOUCHE »	A l'endroit du touché	
PRÉCONISATIONS	Pour faciliter la continuité du jeu après un « touché » demander au porteur de balle de faire une passe dans l'axe.	

Règlement "Ceinturer"

NOMBRE DE JOUEURS	Jusqu'à 8 contre 8 avec au minimum 3 filles ou 3 garçons sur le terrain	
REPLACEMENTS	Illimités	
TERRAIN	Cycle 2 : 3 à 4 mètres/élève - Cycle 3 : 4 à 5 mètres/élève	
JEU DÉLOYAL	Remplacement définitif du joueur fautif	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol à l'endroit de la faute, afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse.	
	La percussion et le raffut sont interdits	
ATTAQUANTS	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon.	
	En cas de chute (plaquage) la même règle de deux secondes est appliquée	
	Si les 2 secondes ne sont pas respectées CPF - adversaires à 5m	
	Le jeu au pied n'est pas autorisé	
DÉFENSEURS	L'opposant doit ceinturer le porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
CONSIGNES D'ARBITRAGE SUR LE BLOCAGE	Valider le ceinturé = Communication verbale de l'arbitre : "bloqué", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
	Une ligne de hors- jeu imaginaire passe par le ballon. A l'endroit de la faute. Les joueurs qui ne sont pas dans leur camp (délimités par cette ligne) ne peuvent pas intervenir sur le ballon	
	Sanctionner immédiatement l'opposant gênant la transmission du ballon : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur	
MARQUE	Un joueur bloqué dans l'en-but peut marquer	
REMISE EN JEU	Où	Comment
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Ballon au sol à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Elle peut être jouée de deux façons : - pour soi-même après avoir touché le ballon avec le pied (ballon au sol), - en faisant une passe après avoir touché le ballon avec le pied (ballon au sol).
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
EN-BUT	A 5m de l'en but	
EN AVANT	A l'endroit de la faute	
TOUCHE	A l'endroit de la sortie. A 5 m de la ligne de touche	
VALIDATION DU «BLOQUÉ»	A l'endroit du touché	
PRÉCONISATIONS	Pour faciliter la continuité du jeu après un « touché » demander au porteur de balle de faire une passe dans l'axe.	
	L'arbitre doit être vigilant sur les positions de hors-jeu	

Règlement "Jeu au contact"

NOMBRE DE JOUEURS	Jusqu'à 8 contre 8 avec au minimum 3 filles ou 3 garçons sur le terrain	
REPLACEMENTS	Illimités	
TERRAIN	Cycle 2 : 3 à 4 mètres/élève	- Cycle 3 : 4 à 5 mètres/élève
JEU DÉLOYAL	Remplacement définitif du joueur fautif	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol à l'endroit de la faute, afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
ATTAQUANTS	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon immédiatement	
	Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre: CF - adversaires à 5m	
	Si le ballon est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
DÉFENSEURS	L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : CF – adversaires à 5m	
	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon	
CONSIGNES D'ARBITRAGE SUR LE BLOCAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Un joueur plaqué dans la zone de marque peut marquer	
REMISE EN JEU	Où	Comment
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m
	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	Un CF est joué pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains)
EN AVANT	A l'endroit de la faute	

Cycle 2

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Langages	1	Les méthodes et outils pour apprendre	2	La formation de la personne et du citoyen	3	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	4	Les représentations du monde et l'activité humaine
Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	DS1	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	DS2	Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	DS3	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	DS4	S'approprier une culture physique sportive et artistique
Coordonner des actions motrices simples (pousser, arracher, esquiver, courir, sauter...)	DS1A	Apprendre à planifier son action avant de la réaliser (verbaliser des actions simples)	DS2A	Assurer des rôles spécifiques : joueur, juge de touche-marque, tenir le score-temps, observateur...	DS3A	S'échauffer avant un effort.	DS4A	Apprécier une prestation au regard de la compréhension du jeu et des règles
Acquérir une motricité et une gestuelle spécifique (faire une passe, réceptionner, aplatis...)	DS1B	Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action	DS2B	Respecter les règles essentielles du jeu et de sécurité	DS3B	Ne pas se mettre en danger, identifier les comportements, gestes dangereux pour soi et/ou les autres	DS4B	Apprécier certains critères d'observation simples sur: un plan quantitatif (nombre d'essais, nombre de passes, nombre de ballons tombés, nombre de tenus) un plan qualitatif (comportements attendus)
Se reconnaître attaquant ou défenseur et tenir son rôle	DS1C			Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe	DS3C	Gérer son effort et ses émotions	DS4C	
Se repérer dans l'espace et s'orienter individuellement vers la cible	DS1D							

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu

Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples

Connaître le but du jeu

Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Cycle 3

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Langages	1	Les méthodes et outils pour apprendre	2	La formation de la personne et du citoyen	3	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	4	Les représentations du monde et l'activité humaine
Adapter sa motricité à des situations variées (donner, passer, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de zone de marque adverse.	DS1	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	DS2	Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	DS3	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	DS4	S'approprier une culture physique sportive et artistique
Coordonner des actions motrices simples (pousser, arracher, esquiver, courir, sauter...)	DS1A	Apprendre par l'analyse de son activité et de celles des autres	DS2A	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables.	DS3A	S'échauffer avant un effort.	DS4A	Apprécier une prestation au regard de performances de référence (situation de référence)
Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	DS1B	Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.	DS2B	Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés (joueur, arbitre(s), observateur, coach) pour permettre à chacun de progresser.	DS3B	Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs tâches et situations sans perte d'efficacité.	DS4B	Apprécier certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)
Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut	DS1C	Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions	DS2C			Connaître et éviter les gestes et comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.	DS4C	
Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité	DS1D							

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Cycle 2 et 3

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Langages		1		2		3	
Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps		DS1		DS2		DS3	
CYCLE 2		CYCLE 3		CYCLE 3		CYCLE 3	
Coordonner des actions motrices simples (pousser, arracher, esquiver, courir, sauter...)	DS1A	Motricité	Adapter sa motricité à des situations variées (donner, passer, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de zone de marque adverse.	DS2A	Apprendre à planifier son action avant de la réaliser (verbaliser des actions simples)	DS3A	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
	DS1B	Carré Manipulation	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	DS2B	Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action	DS3B	Assurer des rôles spécifiques : joueur, juge de touche, marque, tenir le score-temps, observateur...
Acquérir une motricité et une gestuelle spécifique (faire une passe, réceptionner, aplatir...)	DS1C	Balle au Capitaine	Se reconnaître attaquant ou défenseur et tenir son rôle	DS2C	Représenter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.	DS3C	Respecter les règles essentielles du jeu et de sécurité
	DS1D	Chat Souris	Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité	DS2D	Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions	DS3D	Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe
Se repérer dans l'espace et s'orienter individuellement vers la cible	DS1E	L'Espace Libre	Se reconnaître attaquant ou défenseur et tenir son rôle	DS2E	Appréhender les situations de référence	DS3E	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
	DS1F	Le Couloir	Appréhender les situations de référence	DS2F	Appréhender les situations de référence	DS3F	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
Se repérer dans l'espace et s'orienter individuellement vers la cible	DS1G	Le Carré	Appréhender les situations de référence	DS2G	Appréhender les situations de référence	DS3G	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
	DS1H	Le Sumo	Appréhender les situations de référence	DS2H	Appréhender les situations de référence	DS3H	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
Se repérer dans l'espace et s'orienter individuellement vers la cible	DS1I	Le Cadreage Défensif	Appréhender les situations de référence	DS2I	Appréhender les situations de référence	DS3I	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
	DS1J	Jeux de Lutte	Appréhender les situations de référence	DS2J	Appréhender les situations de référence	DS3J	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
Se repérer dans l'espace et s'orienter individuellement vers la cible	DS1K	Educatif plaquage	Appréhender les situations de référence	DS2K	Appréhender les situations de référence	DS3K	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
	DS1L	Loup Glacé à Toucher	Appréhender les situations de référence	DS2L	Appréhender les situations de référence	DS3L	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
Se repérer dans l'espace et s'orienter individuellement vers la cible	DS1M	Epervier	Appréhender les situations de référence	DS2M	Appréhender les situations de référence	DS3M	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.
	DS1N	Entomoir	Appréhender les situations de référence	DS2N	Appréhender les situations de référence	DS3N	Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garanties de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de jouer collectivement dans des conditions équitables.

Les systèmes naturels et les systèmes techniques		4		5	
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		DS4		DS5	
CYCLE 2		CYCLE 3		CYCLE 3	
Séchauffer avant un effort	DS4A	Loup Balon	Séchauffer avant un effort.	DS5A	Appréhender une prestation au regard de performances de référence (situation de référence)
	DS4B	Loup Balon	Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs, tâches et situations sans perte d'efficacité.	DS5B	Appréhender certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)
Ne pas se mettre en danger, identifier les comportements, gestes dangereux pour soi et/ou les autres	DS4C	Loup Balon	Comprendre et éviter les comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.	DS5C	Appréhender certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)
	DS4D	Loup Balon	Comprendre et éviter les comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.	DS5D	Appréhender certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)
Gérer son effort et ses émotions	DS4E	Loup Balon	Comprendre et éviter les comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.	DS5E	Appréhender certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)
	DS4F	Loup Balon	Comprendre et éviter les comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.	DS5F	Appréhender certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)

Motricité

Compétence Principale **DS1A** Coordonner des actions motrices simples.

Compétence Complémentaire **DS4A** S'échauffer avant un effort.

DS1B Acquérir une motricité et une gestuelle spécifique.



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

« Vous devez reproduire le mouvement que je vous montre le plus rapidement possible. Soyez très attentif à mon signal ». L'enseignant fait trotter les enfants dans la zone et ne lance pas le jeu tant que chaque élève n'est pas en mouvement.

Montées de genoux – Talons fesses - S'asseoir et se relever - Faire des cercles avec les bras – Pas-chassés, roulades, ramper.



Objectif : Se déplacer en se repérant dans l'espace, visualiser les espaces libres, les autres joueurs, esquiver, coopérer.



Critères de réussite : L'élève répète les mouvements ordonnés et démontrés par l'enseignant.



Comportements attendus : L'élève est attentif et réactif / L'élève change de rythme de trajectoire et se coordonne pour les différents mouvements.

Pour le passeur :

- Communication verbale = appeler son partenaire.
- Contact visuel.
- Passe courte et simple.
- Passe dans la cible.

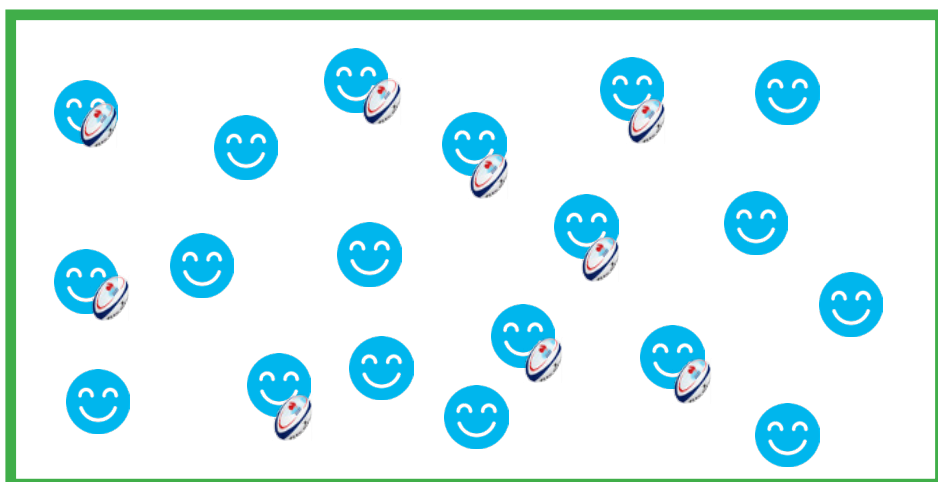
Pour le receveur :

- Communication verbale (appeler son partenaire)
- Préparer ses mains «cible, papillon,W» (mains présentées, doigts vers le ciel)



But :

Les élèves reproduisent le mouvement de l'enseignant.



Évolutions :

Pour simplifier :

- Réaliser la tâche à l'arrêt ou en marchant

Pour aller plus loin :

Instaurer la passe en incluant des ballons. (Dès que possible) Selon les consignes de l'éducateur, réaliser les tâches avec le plus d'application possible :

- Passe simple.
- Passe à une main (gauche & droite).
- Passe en l'air.
- Varier les directions et sens de courses...

Passe à 10, zones de marque, 1 ballon pour 2 = adversaire (tentant de récupérer ou intercepter le ballon).

CARRÉ "MANIPULATION"

Compétence Principale

DS1B

Acquérir une motricité et une gestuelle spécifique à l'activité.

Compétence Complémentaire

DS4A

S'échauffer avant un effort.



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Au lancement de jeu tous les joueurs courent. Les joueurs qui portent les ballons doivent le passer aux joueurs qui n'en n'ont pas. Au signal de l'enseignant, les joueurs qui portent les ballons doivent les poser au sol sans les faire tomber. Puis les autres ramassent les ballons et ainsi de suite.



Objectif : Manipuler, passer, attraper et contrôler le ballon



Critères de réussite : Ne pas faire tomber le ballon



Comportements attendus : L'élève est attentif et réactif

Pour le passeur :

- Communication verbale (appeler son partenaire)
- Contact visuel
- Passe courte et simple
- Passe dans la cible (finir les mains vers la cible)

Pour le receveur :

- Communication verbale (appeler son partenaire)
- Préparer ses mains «cible, papillon,W» (mains présentées, doigts vers le ciel)
- Pour aplatiser au sol : Fléchir ses jambes et presser le ballon du haut vers le bas (3 choses en contact sol - ballon - mains)



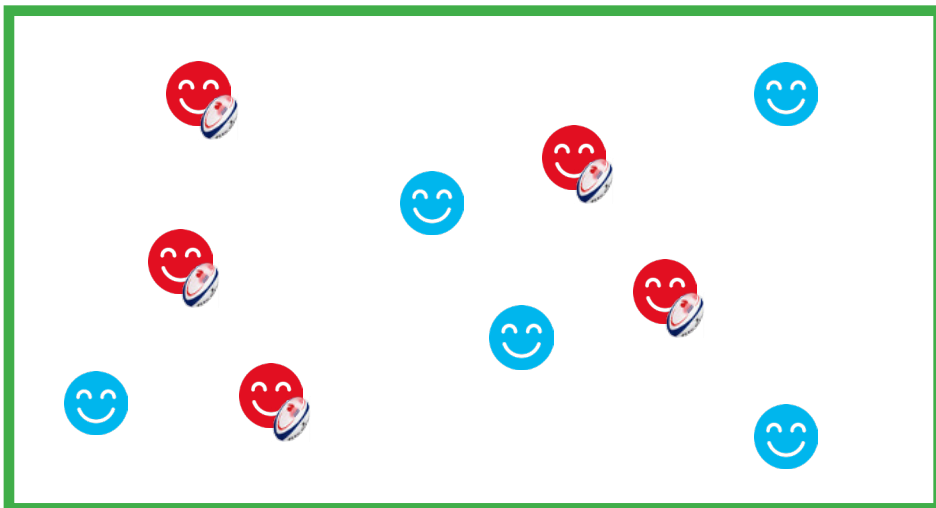
But :

Passer attraper et poser le ballon sans le faire tomber



Description :

- Le terrain 10mx10m (soit 4 terrains dans les 22)
- 1 ballon pour 2 joueurs (-euses).
- Chronomètre
- 5 ballons/10 joueurs (-euses)



Évolutions :

Pour simplifier :

Réduire l'espace de jeu, réduire le nombre nombre de ballon

Pour aller plus loin :

- Agrandir l'espace de jeu
- Ajouter des ballons
- Imposer un temps de garde du ballon à moins de x secondes
- 1 seul ballon et se faire le plus de passes en 30 secondes sans faire tomber le ballon
- Idem à 5c1 sans faire tomber le ballon et sans se le faire prendre

BALLE AU CAPITAINE

Compétence Principale **DS1C** Se reconnaître attaquant ou défenseur

Compétence Complémentaire **DS4A** S'échauffer avant un effort.

DS1A Coordonner des actions motrices simples



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

1. Le porteur de balle ne peut faire que 3 pas maximum
2. Les défenseurs ne peuvent pas faire action sur le porteur de balle, ils ne peuvent qu'intercepter (distance de 2 mètres environ)
3. Le ballon change d'équipe si interception, ballon tombé, passage en touche



Objectif : Se repérer dans l'espace (s'orienter vers la cible), reconnaître son statut, coopérer pour avancer et marquer



Critères de réussite : Marquer des points.



Comportements attendus :

Pour le porteur de balle :

Coopérer, prise d'information, tenir son ballon à 2 mains, faire la passe du bas vers le haut avec les mains positionnées dessous, adapter la force de la passe, donner à un partenaire démarqué.

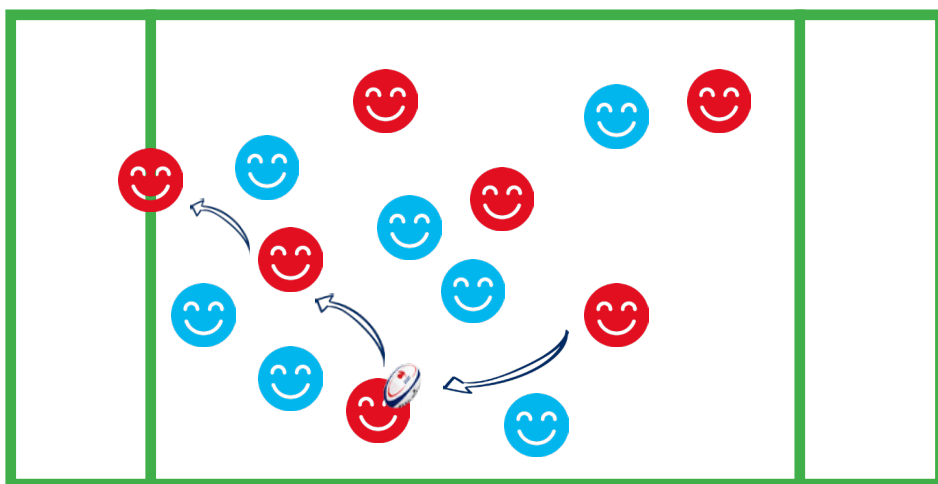
Pour le receveur :

Se déplacer, éviter les autres joueurs, venir proche du PB pour lui proposer une solution ou se démarquer dans l'espace, se préparer pour avoir le ballon (mains en « w », paumes ouvertes orientées vers le ballon...), communiquer pour aider le porteur de balle



But :

Transmettre le ballon à un partenaire dans l'en-but pour marquer un point.



Évolutions :

Pour simplifier :

1. Pas de changement de statut possible : 5 possessions pour les blancs puis 5 possessions pour les rouges (si les joueurs ont des difficultés pour appréhender le changement de statut)
2. Mettre des joueurs jokers, avec une chasuble de couleur différente, qui seront toujours avec l'équipe attaquante pour créer des surnombres systématiques (si les attaquants n'arrivent pas à se démarquer)

Pour aller plus loin :

Permettre au porteur de balle de se déplacer de plus de trois pas, mais s'il se fait toucher à 2 mains par un défenseur avant de transmettre le ballon, ce dernier sera perdu (en ajoutant la possibilité de marquer un point en aplatisant le ballon dans l'en-but si le joueur est entré en courant).

CHAT ET SOURIS

Compétence Principale **DS1C** Se reconnaître attaquant ou défenseur et tenir son rôle

Compétence Complémentaire **DS1D** Se repérer dans l'espace et s'orienter individuellement vers la cible

Consigne :
Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.
 Les joueurs évoluent en courant dans le carré en se faisant des passes.
 Les porteurs de balle cherchent à transmettre rapidement leur ballon et se proposent ensuite pour en recevoir un autre.
 L'enseignant annonce une couleur de ligne (ex: « Blanc »).
 À cette annonce, les porteurs de balle (utilisateurs) devront aller marquer un essai derrière cette couleur.
 À l'annonce de la couleur, les non porteurs de balle deviennent opposants et essaient de toucher les porteurs de balle avec leur 2 mains.

Objectif : Entrer dans l'activité
 Identifier son statut (utilisateurs ou opposants)
 Se repérer dans l'espace

Critères de réussite :
Attaquants :
 Nombre d'essais marqués

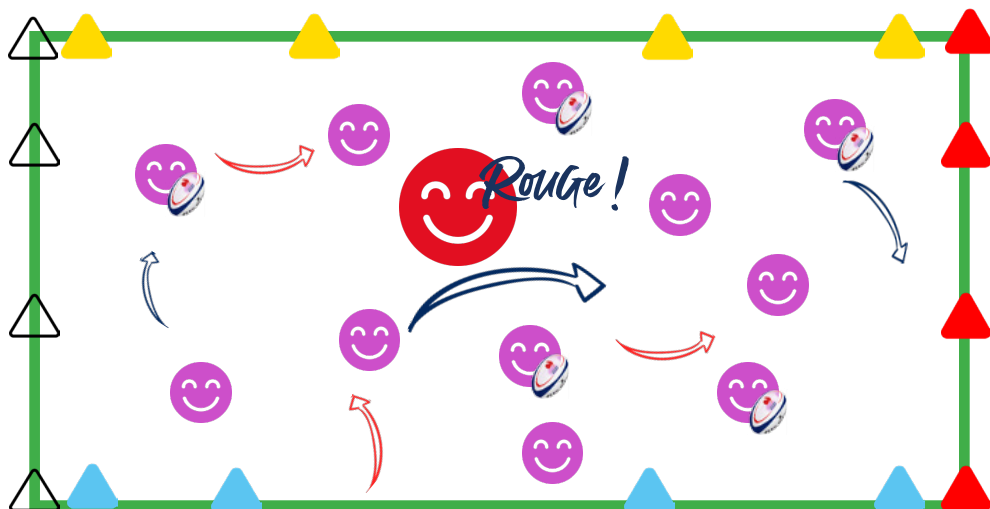
Défenseur :
 L'attaquant n'a pas marqué

Comportements attendus :
Attaquants :
 avancer vers la cible, éviter les opposants, s'engager vers les espaces libres, marquer

Défenseur :
 avancer vers les utilisateurs, s'opposer à l'avancée des utilisateurs, stopper les utilisateurs en les touchant

But :
Pour les utilisateurs : aller marquer un essai

Pour les opposants : empêcher les utilisateurs d'aller marquer



Évolutions :
Pour simplifier :

Commencer par un carré à deux couleurs
 On peut aussi faire varier la taille du carré :

- En l'agrandissant, on augmente les espaces et on favorise plutôt l'attaque.
- En le diminuant, on facilite les contacts et on favorise la défense

Pour aller plus loin :

1. Chaque défenseur ne peut toucher qu'un seul attaquant. Cette variante oblige chaque défenseur à s'investir car elle empêche un défenseur à intervenir plusieurs fois dans la même action.

2. On peut demander aux défenseurs d'aller toucher les lignes de touche (sur les côtés) avant d'intervenir. Cela crée momentanément un espace libre au milieu du terrain et incite ainsi les porteurs de balle à s'engager vers l'avant.

On leur demandera progressivement (si les conditions de sécurité le permettent) de :

- toucher les porteurs des ballons
- les ceinturer
- les plaquer (si le placage a déjà été travaillé)

LA BANQUE

Compétence Principale

DS1D

Se repérer dans l'espace et avancer individuellement vers la cible

Compétence Complémentaire

DS1D

Coordonner des actions motrices simples.

DS3A

Assurer des rôles spécifiques



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Les verts sont les voleurs - Les Violettes sont les policiers - Les oranges sont les bombardiers / Les verts doivent enlever le sac d'OR (le ballon) en dehors de la grande zone (plots bleu et jaune) puis les oranges devront enlever les bombes dans la banque. Les verts et les oranges doivent éviter de se faire toucher par les violettes. Si le PB est touché il est glacé jusqu'à la fin du comptage des points par l'enseignant.



Objectif : Se repérer dans l'espace, repérer la cible, esquiver les défenseurs, avancer vers la cible



Critères de réussite : J'ai réussi à emmener l'OR dans la cible sans me faire toucher

- J'ai réussi à emmener les bombes sans me faire toucher
- J'ai réussi à toucher un voleur ou un bombardier



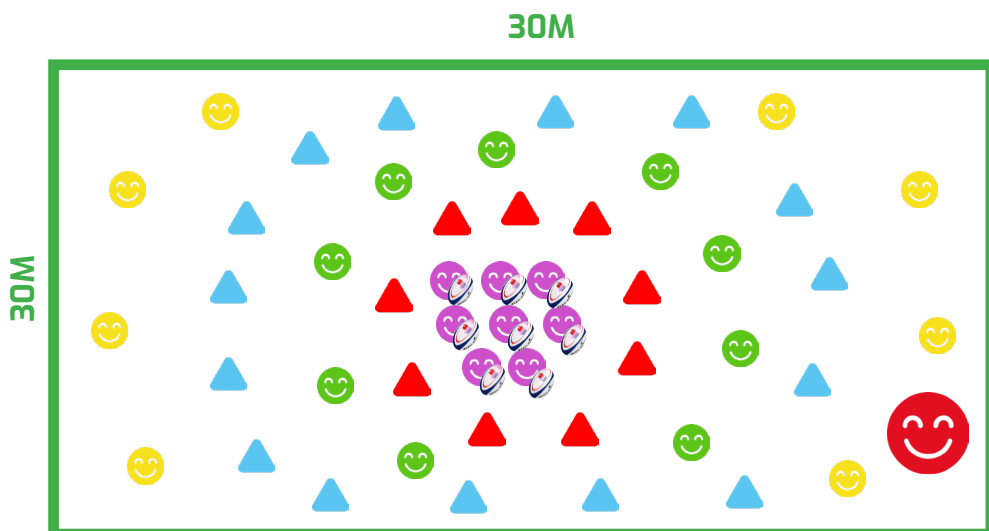
Comportements attendus : Regard vers la cible et les défenseurs

- Ballon tenu à deux mains
- Changer de rythme et de trajectoire
- Avancer vers la cible
- Accélérer dans l'espace libre



But :

L'équipe qui a gagné est celle qui a amené le plus de sac d'or dans la cible.



Évolutions :

Pour simplifier :

- Changer la position et le placement de départ des défenseurs (Assis, allongés, regroupés, ...)
- Augmenter les dimensions du terrain
- Créer des zones libres

Pour aller plus loin :

- Créer 4 zones de 2 couleurs (en miroir) : cf vidéo
- Réduire la dimension
- Changer le type d'opposition (toucher, flag, ceinturer, plaquer si conditions sécurité favorables)
- Modifier le type de déplacement

L'ESPACE LIBRE

Compétence Principale

DS1D

Se repérer dans l'espace et avancer individuellement vers la cible

Compétence Complémentaire

DS1D

Coordonner des actions motrices simples.

DS3A

Assurer des rôles spécifiques



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Le PB doit amener le ballon a son partenaire en face de lui sans se faire toucher à 2 Mains. Pour gagner il faut que toute mon équipe soit passée une fois.

Le défenseur ne touche que les joueurs qui démarre en face de lui.



Objectif : Se repérer dans l'espace / Visualiser les espaces libres / Esquiver les défenseurs / Repérer et Avancer vers la cible / Identifier son statut et les autres joueurs (Attaquants ou Défenseurs) / Contrôler le ballon



Critères de réussite : J'ai traversé le terrain sans me faire toucher à 2 mains / Mon équipe à terminé en première

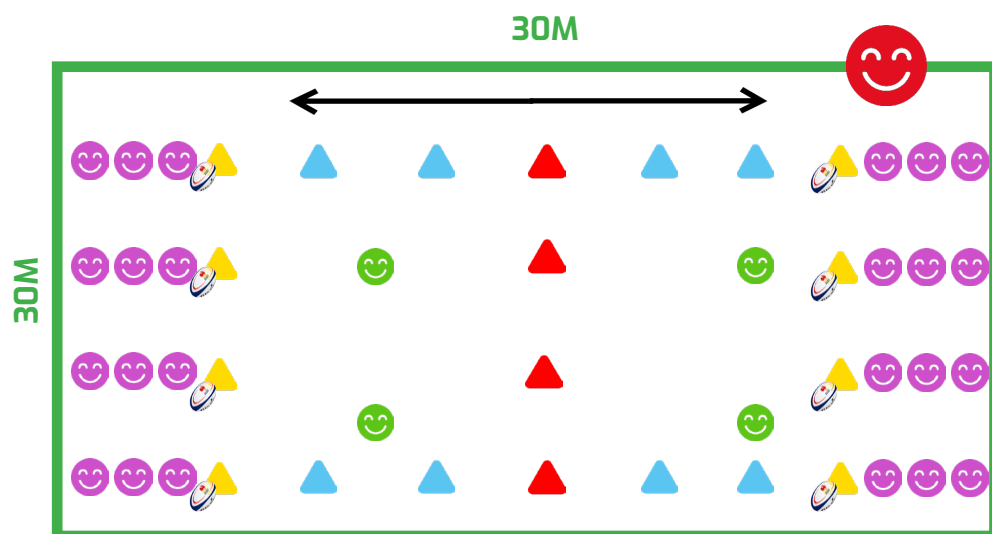


Comportements attendus : L'élève change de rythme, de trajectoire et d'appuis pour avancer dans les espaces libres / L'élève tient le ballon a deux mains



But :

Avancer individuellement dans l'espace libre pour aller marquer



Évolutions :

Pour simplifier :

- Augmenter la largeur et/ou diminuer la profondeur
- Diminuer le nombre de défenseur
- Varier la position de départ des défenseurs (assis, allongés, 4 appuis, etc)
- Créer des zones libres définies (enfermer un défenseur dans une zone)

Pour aller plus loin :

- Diminuer la largeur et/ou augmenter la longueur
- Augmenter le nombre de défenseur
- Chronométrer le temps de passage général (Toutes les équipes devront mettre le moins de temps possible)
- Les défenseurs peuvent toucher tous les attaquants

Jeu en Opposition

Compétence Principale **DS3** Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités

Compétence Complémentaire **DS1** Toutes les compétences DS1



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Jeu à règles aménagées (Toucher +2s/ Jeu au contact) en respectant les règles fondamentales

La classe est divisée en 3 équipes

2 équipes jouent

1 équipe observe (Juge de marque, juge de touche, Tenir le score-temps)



Objectifs :

Se repérer dans l'espace / Visualiser les espaces libres / Esquiver les défenseurs / Repérer et Avancer vers la cible / coopérer / Identifier son statut (Attaquants ou Défenseurs) / Manipuler, passer, attraper et contrôler le ballon



Critères de réussite :

Peut-on observer : Des essais / Des passes / Des tenus / Des avancées individuelles et/ou collectives / Le respect des règles / La sécurité



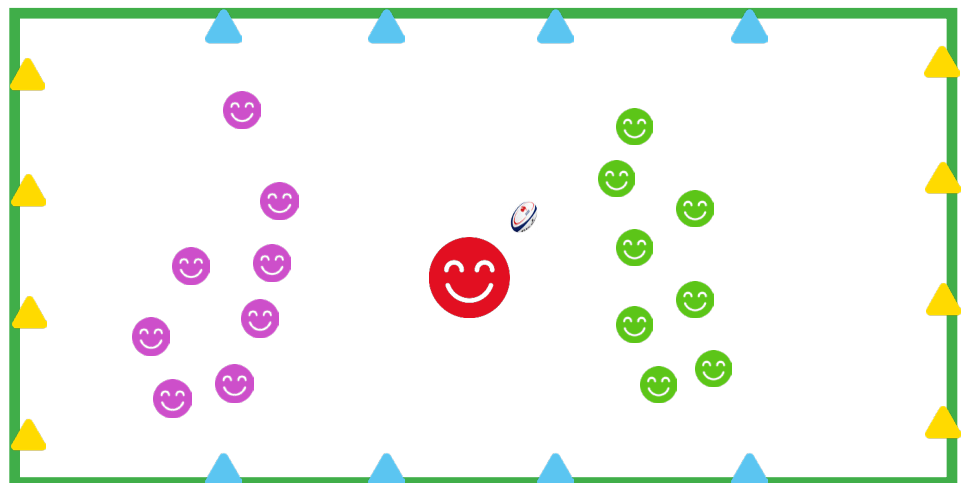
Comportements attendus :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires



But :

Marquer ou Empêcher de marquer (récupérer le ballon)



Évolutions :

Lancement de jeu Créer des zones libres
Mettre les attaquants dans l'avancée

LOUP BALLON

Compétence Principale **DS4A** S'échauffer avant un effort

Compétence Complémentaire **DS1A** Coordonner des actions motrices simples
Se reconnaître attaquant ou défenseur et tenir son rôle



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

1. Au signal «jeu», les loups doivent toucher les autres joueurs avec le ballon, sans le lancer
2. Lorsque le lapin est touché, il écarte les jambes et lève le bras
3. Les lapins touchés peuvent être délivrés lorsqu'un autre lapin passe sous les jambes
4. Les loups ne peuvent pas toucher les lapins qui délivrent les autres lapins (lorsqu'ils se trouvent sous les lapins).
5. Avant le signal «jeu», l'enseignant donne des consignes de déplacements (marche en canard, pas chassés, pieds joints, montées de genoux, talons fesses...).



Objectifs :

Se déplacer en se repérant dans l'espace, visualiser les espaces libres, esquiver, coopérer.



Critères de réussite :

Toucher les lapins avec son ballon sans le faire tomber / Ne pas se faire toucher par les loups



Comportements attendus :

1. PB (loups) :

Se déplacer, tenir correctement son ballon pour ne pas l'échapper (à 2 mains), coopérer (communication)

2. Non porteur de balle (lapins) :

Se déplacer, éviter les autres joueurs, coopérer avec ses partenaires (communication)

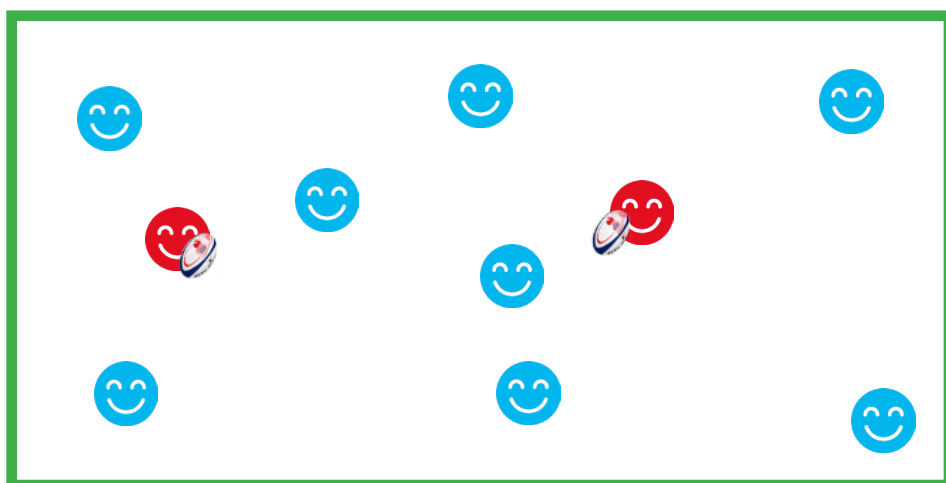
3. Pour tous :

Être attentif aux déplacements de ses partenaires et adversaires pour éviter les contacts entre élèves



But :

1. **Pour les loups :** toucher tous les lapins avec son ballon sans le faire tomber
2. **Pour les lapins :** ne pas se faire toucher / délivrer les autres lapins



Évolutions :

Pour simplifier :

- Ajouter des loups (si trop facile pour les lapins), supprimer des loups (si trop difficile pour les lapins)

Pour aller plus loin :

- Varier les postures et la manière de délivrer les lapins attrapés (exemple : 4 appuis au sol pour délivrer en rampant)
- Possibilité pour les loups de toucher les lapins qui délivrent leurs partenaires (les deux sont alors attrapés)

Le Carré de Couleur (1/2)

Compétence Principale

DS1A

Adapter sa motricité à des situations variées (donner, passer, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de zone de marque adverse.

Compétence Complémentaire

DS1C

Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut

DS1D

S-Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Partie 1 : Chaque joueur /se court dans l'espace de jeu avec un ballon tenu à deux mains. Au signal de l'enseignant ou éducateur, lancer attraper le ballon puis aplatir et ramasser le ballon posé, arracher la balle au PB et faire la passe en croisant un camarade sans ballon. Au signal « couleur », chaque porteur de balle (PB) doit aller marquer dans l'en-but défini (couleur) en évitant les non porteurs « statue ». Les non porteurs quant à eux se figent « statue ».

Partie 2 : 1 contre 1 au signal de la couleur ceux qui ont le ballon doivent aller marquer derrière l'enbut couleur demandé et ceux qui ne l'ont pas doivent toucher un PB avant qu'il ne marque.



Objectifs : Entrer dans l'activité / Manipuler le ballon / Accepter le contact avec les adversaires / Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir en fonction.



Critères de réussite :

Partie 1 : J'ai réussi si je n'échappe pas le ballon et le maîtrise après chaque manipulation demandée

Partie 2 : Pour l'attaquant porteur de balle, j'ai réussi si je parviens à éviter le défenseur, je marque
Pour le défenseur : j'ai réussi si j'ai touché un maximum de porteur de balle



Comportements attendus :

Pour la partie 1 : Je cours ballon tenu à deux mains en prenant tout l'espace. Pour l'action « lancer attraper le ballon », j'envoie le ballon au dessus et juste devant moi (pas trop haut au départ) et je suis mon ballon du regard dès qu'il quitte mes mains et je garde mes mains ouvertes prêtes à réceptionner le ballon au moment de sa descente. Pour l'action « aplatir et ramasser le ballon posé », je pose le ballon au sol en exerçant une pression de haut en bas (le ballon posé ne doit plus bouger), mon camarade fléchit ses jambes se saisit du ballon à deux mains avant de poursuivre sa course. Pour l'action « faire la passe en croisant un camarade sans ballon », être vigilant à l'appel de mon camarade non porteur de balle, le regarder et vérifier qu'il a les mains prêtes à recevoir le ballon puis lui envoyer vers ses mains (mes mains finissent vers les mains du non porteur). Pour le non porteur se préparer à recevoir le ballon (regard vers porteur) fermer les mains quand contact du ballon avec celle ci).

Pour la partie 2 : éviter le défenseur grâce à des appuis dynamiques au sol et des changements de directions et de rythme de la course. une fois dans l'enbut poser le ballon derrière la ligne de but en exerçant une pression de haut en bas pour marquer. Si je suis touché repérer un camarade sans ballon pour lui passer la balle dans les 3 secondes.



But :

But partie 1 : Au signal réaliser l'action demandée

But partie 2 :

- pour les défenseurs : au signal « couleur », toucher à la taille les PB et annoncé « touché » pour l'empêcher de marquer
 - 1. pour les attaquants : au signal « couleur », aller marquer derrière la ligne opposé sans se faire toucher par le défenseur.
- Si « touché » possibilité de faire la passe à mon partenaire quand 2 contre 1

Le Carré de Couleur (2/2)

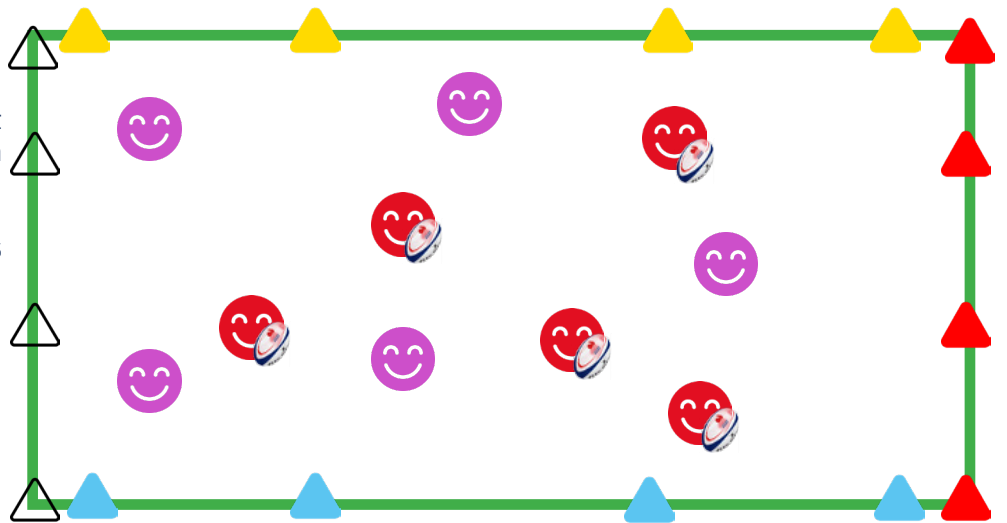


Description :

Le terrain 10 m x 15 m (soit deux terrains sur le terrain de 15x 22)

Un ballon pour deux joueurs /ses.

Chronomètre ;
5 ballons ;
10 chasubles (5 x 2 couleurs)



Évolutions :

Pour simplifier :

A l'annonce de la couleur si je n'ai pas la balle je suis glacé «statue» (je reste sur place et deviens un obstacle pour les PB qui doivent aplatir la balle derrière l'enbut annoncé. Augmenter l'espace ou réduire le nombre de défenseurs pour favoriser la réussite de la marque. Si on veut favoriser le «touché» pour dédramatiser le contact dans ce cas diminuer l'espace ou augmenter le nombre de défenseurs.

Pour aller plus loin :

Varié la taille du terrain et augmenter le nombre de défenseurs.

- **Evolution 1 :** 2 contre 1 le PB «touché» à la première manche, devient soutien au porteur de balle à la seconde manche et doit aider l'attaquant PB pour aller marquer. L'attaquant PB qui est «touché» aura 3 secondes (ou plus si besoin) pour passer sa balle sinon glacé aussi et perd le ballon. Les défenseurs n'ont pas le droit d'intervenir sur le ballon ils ne peuvent que toucher.
- **Evolution 2 :** possibilité de contre attaquer

Le GAGNE TERRAIN (1/2)

Compétence Principale

DS1A

Adapter sa motricité à des situations variées (donner, passer, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de zone de marque adverse.

Compétence Complémentaire

DS1C

Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut

DS1D

Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité

DS2A

Apprendre par l'analyse de son activité et de celles des autres.



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Au signal « jeu », les attaquants tentent de franchir les 2 zones pour aller marquer l'essai.

Les défenseurs s'opposent en touchant deux mains simultanées sur le maillot. Annoncer à haute voix « Toucher » puis compter 1-2.

Une fois touché, le PB doit transmettre son ballon dans les 2 secondes à un partenaire sinon ballon perdu. Chaque défenseur a une zone de défense à respecter et ne doit pas en sortir.

Pas d'interception mais possibilité de gagner le ballon

- quand le ballon tombe au sol (possibilité de le ramasser),
- quand le PB sort en touche ou quand il commet un en-avant.



Objectifs : Se repérer sur le terrain, avancer ou faire avancer.



Critères de réussite : Je réussis si je marque 3 essais sur 5 passages.

Comptage des points :

Essai marqué : 5 pts

Ballon perdu

- en zone 2 : 2 pts,

- en zone 1 : 1 pt.

L'équipe qui a le plus de points a gagné.



Comportements attendus :

1. PB :

Avancer vers l'en-but, varier les directions et la vitesse de course pour déstabiliser le défenseur. Chercher rapidement le soutien dès le toucher pour lui transmettre le ballon dans les 2 sec.

2. Le Défenseur :

Se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher à deux mains simultanées au niveau du maillot

3. Pour tous :

se démarquer tout en restant derrière le PB pour lui offrir une solution de passe. S'approcher du PB pour faciliter la transmission du ballon et éviter l'interception.



But :

- Marquer le plus de points possibles.
- Avancer et aller marquer l'essai sans commettre d'en-avant ni se faire arrêter par les défenseurs.
- Si je suis touché, réussir à transmettre correctement mon ballon en 2 secondes à un partenaire situé en arrière pour assurer la continuité du jeu et marquer.

Le GAGNE TERRAIN (2/2)



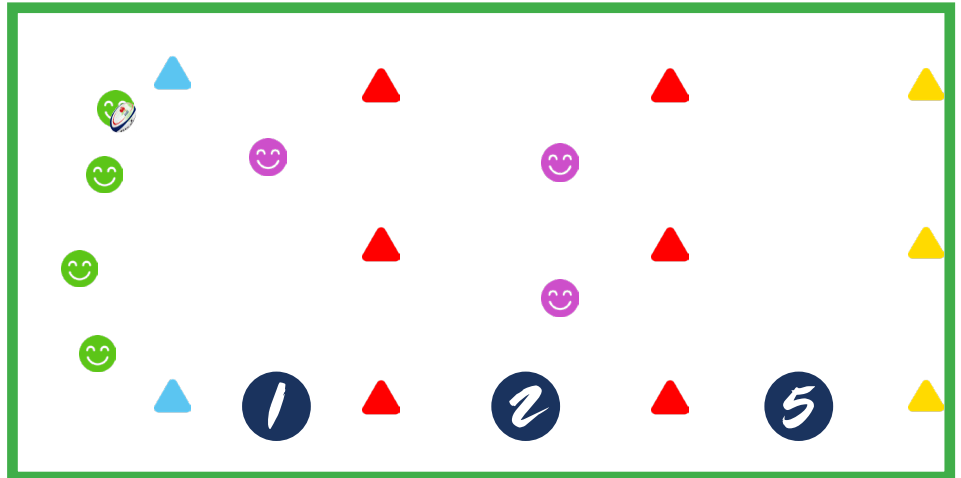
Description :

Terrain de 30m x 25m (ou 25m x 15m) découpé en 3 zones égales.

2 défenseurs par zone.

2 équipes avec chasubles.

Chaque équipe a 5 ballons d'attaque puis on change les rôles.



Évolutions :

Pour simplifier :

Le PB : diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.
Faire une zone centrale sans défenseur permettant à l'attaque de se réorganiser.

Pour aller plus loin :

Enlever les zones et permettre aux défenseurs de défendre partout tout en respectant la règle du Hors-Jeu.

Le DOS Tourné

Compétence Principale

DS1D

Adapter sa motricité à des situations variées (donner, passer, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de zone de marque adverse.

Compétence Complémentaire

DS1C

Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut

DS1D

Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité

DS2A

Apprendre par l'analyse de son activité et de celles des autres.



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

L'équipe attaquante (en vert sur le schéma) a le dos tourné aux défenseurs (en violet sur le schéma).

L'enseignant demande aux défenseurs de se positionner : Tous sur un côté ou tous au milieu ou 2 de chaque côté ou disposés partout sur le terrain...

Au « top » de l'enseignant, les attaquants se retournent et doivent s'adapter à la défense.

Chaque manche du jeu s'arrête quand les essais sont marqués ou lorsque le ballon sort des limites du terrain.

Faire 4 passages par équipe. Compter les essais marqués (1 point /essai). L'équipe qui aura le plus de points gagne le jeu. Une fois que l'équipe d'attaquants est passée, elle fait le tour par l'extérieur avant de repasser.



Objectif : Repérer l'espace libre et adapter son action pour aller marquer



Critères de réussite : Pour le PB, j'ai réussi si :

- je parviens à éviter les défenseurs
- je fais la passe pour le partenaire qui est dans l'espace libre
- je cours dans l'espace libre pour marquer

Mon équipe a réussi si je marque 3 fois sur 4 passages.



Comportements attendus :

Pour le PB : courir dans l'espace libre s'il est devant moi ou faire la passe à un partenaire. er du PB pour faciliter la transmission du ballon et éviter l'interception.

Pour le défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher deux mains simultanées au niveau du maillot



But :

Pour le PB : Aller marquer un essai en évitant de se faire toucher par les défenseurs avec deux mains simultanément entre la ceinture et les épaules (buste/maillot).

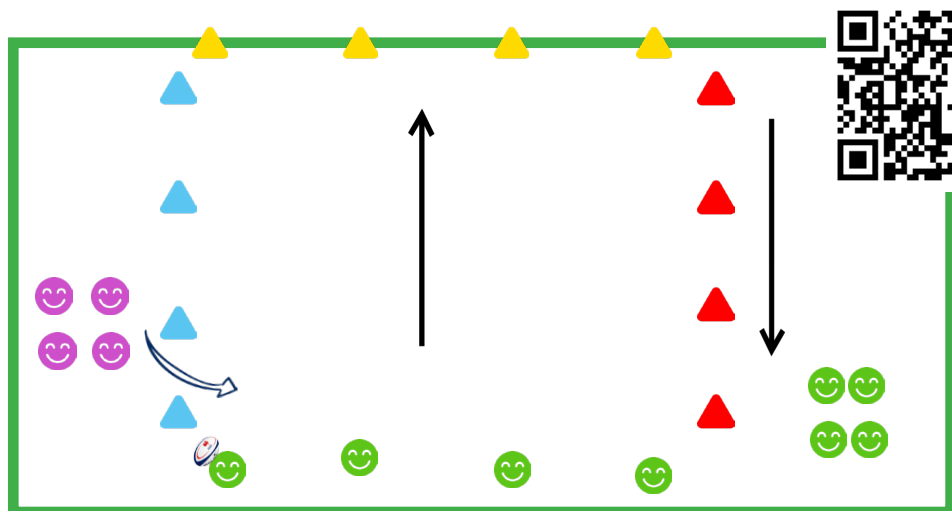
Pour le défenseur : au signal « jeu », Toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot).



Description :

Le terrain
20m x 15m (cycle 3)

Jeu à 4 contre 4



Évolutions :

Pour simplifier :

Les PB : diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.

Pour aller plus loin :

Diminuer l'espace ;
Augmenter le nombre de défenseurs.
L'enseignant donne le ballon au dernier moment


Le Trésor

Compétence Principale **DS1B** Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.


Compétence Complémentaire **DS2B** Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.

DS1C Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut

DS1D Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité

 **Consigne :**
Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.
 Les 2 à 4 joueurs sont dans le terrain.
 Ils sont à genoux dans un 1er temps.
 2eme temps : départ debout.
 Au signal « jeu » de l'enseignant, celui qui a le ballon tente d'aller marquer tandis que le non porteur de balle tente de le mettre au sol. Quand le PB est au sol il doit lâcher le ballon.

 **Objectif :** Dédramatiser le contact avec l'adversaire et coopérer pour aller marquer

 **Critères de réussite :**

- Je parviens à marquer.
- Je réussis à mettre au sol l'attaquant porteur de balle.
- Je réussis si je récupère le ballon et vais marquer à mon tour


 **Comportements attendus :**

Pour le PB: aller dans l'espace libre et marquer l'essai. Si pris chercher le partenaire sans ballon pour lui passer.

Pour le NPB : soutenir le PB / se placer dans l'espace libre.

Pour le défenseur : se rapprocher du porteur de balle, le saisir pour le mettre au sol. Récupérer le ballon une fois que le PB est au sol pour contre attaquer.

 **But :**
 Amener le trésor dans le château d'en face. (Marquer l'essai dans l'en-but adverse).
 Mettre au sol le PB pour l'empêcher d'aller marquer.


 **Description :**

Terrain de 3 m par 3 m

1 ou 2 porteurs de balle

1 ou 2 défenseurs



 **Évolutions :**

Pour simplifier :
 Diminuer le nombre de défenseur.
 Diminuer l'espace
 Rapprocher le défenseur du PB

Pour aller plus loin :
 Possibilité de récupérer le ballon et de contre attaquer pour le défenseur.
 1 ballon pour 2 : coopération.

Le TRIANGLE

Compétence Principale **DS1B** Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Compétence Complémentaire **DS2B** Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Le joueur violet doit faire successivement la passe à chacun des joueurs verts
Il fait 1 tour en faisant des passes à droite, 1 tour en faisant des passes à gauche.
Les joueurs verts doivent recevoir puis donner le ballon au joueur violet
Les joueurs changent de rôles après les 2 tours.



Objectif : Manipuler le ballon. Développer des habiletés motrices liées à la passe



Critères de réussite :

- Compétition entre les équipes : comptabiliser le nombre de passes réussies par le groupe.
- Réaliser 4 passes sur 6 sans faire tomber le ballon.



Comportements attendus :

Pour le PB: je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancier, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers la cible, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.

Pour le récepteur : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.



But : Gagner le concours de la classe



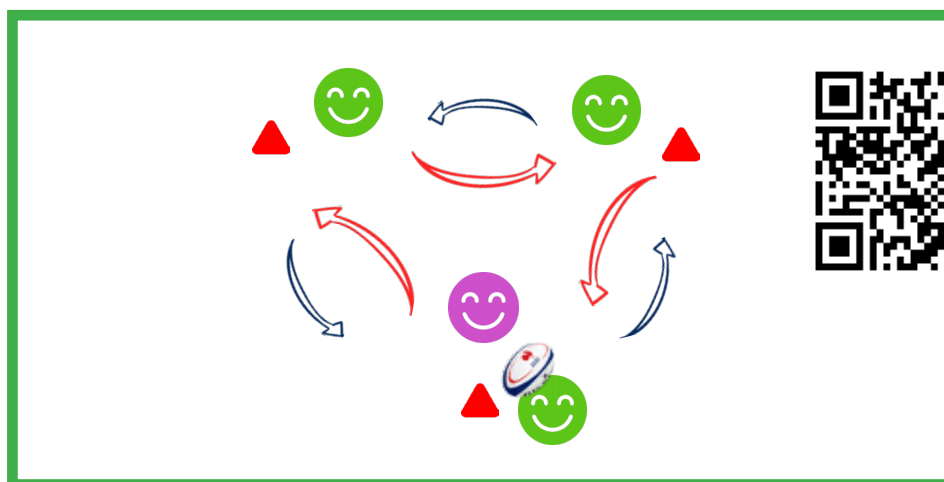
Description :

Groupe de 4 élèves.

1 ballon par groupe d'élève.

3 joueurs verts placés en triangle + 1 joueur central (violet)

Espace entre les joueurs : entre 2 et 3m



Évolutions :

Pour simplifier :

Réduire les distances de passe.
Enlever la règle de l'en avant.

Pour aller plus loin :

Augmenter les distances de passes.
Le relayeur donne le ballon de différentes façons (lance, roule, en l'air)

Le Couloir

Compétence Principale

DS1B

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Compétence Complémentaire

DS2B

Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Traverser le couloir en faisant une passe dans chaque zone, pour marquer l'essai dans l'en-but.

Après la passe, le joueur se replace derrière son partenaire.

Si le ballon tombe au sol, il faut repartir au départ du couloir.



Objectif :

Manipuler le ballon.

Développer des habiletés motrices liées à la passe



Critères de réussite :

Traverser le couloir sans faire tomber le ballon.



Comportements attendus :

Pour le PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancier, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers la cible, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.

Pour le réceptionneur : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.



But :

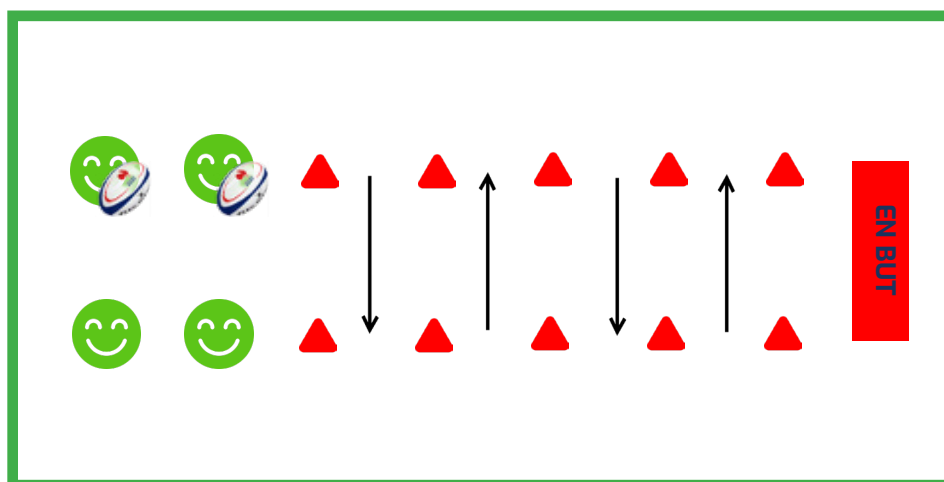
Gagner la course en marquant l'essai en 1er dans l'en-but



Description :

1 ballon pour 3 à 4 élèves.

Chaque groupe est dans un couloir de 2 à 3m de large, découpé en plusieurs zones de 5m en longueur.



Évolutions :

Pour simplifier :

Réduire les distances de passe.
Enlever la règle de l'en avant.

Pour aller plus loin :

Augmenter les distances de passes.
Le passeur change de côté du couloir après la passe.

Le Carré

Compétence Principale

DS1B

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Compétence Complémentaire

DS2B

Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.

Consigne :
Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.
 Les joueurs se font des passes pour que le ballon fasse le plus de tours du carré en X minutes.
 Je passe le ballon à un partenaire, je suis le ballon pour toucher le plot avec une main, je reviens au plot d'origine. Changer le sens de passe pour travailler les 2 côtés de passe

Objectif :
 Manipuler le ballon.
 Développer des habiletés motrices liées à la passe

Critères de réussite :
 Le ballon ne tombe pas au sol.

Comportements attendus :

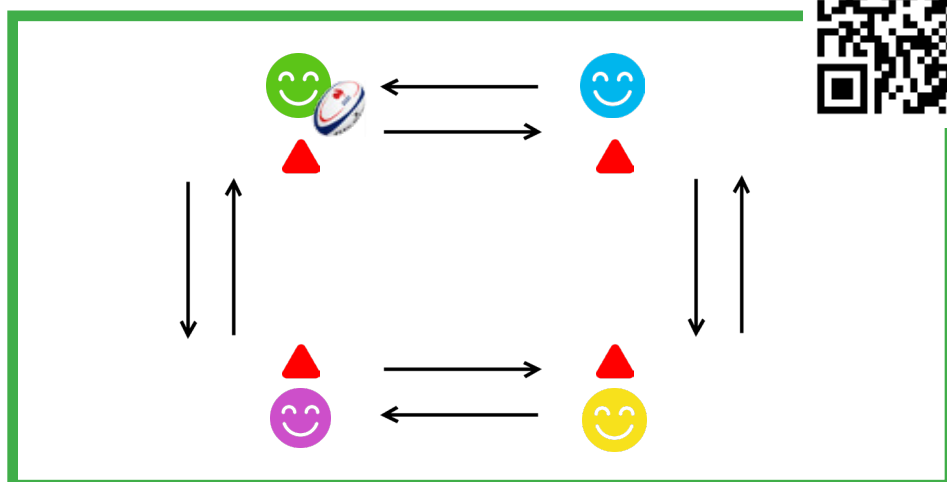
Pour le PB : je tiens le ballon à deux mains sur les grands côtés, je regarde mon partenaire, je pousse le ballon en faisant un mouvement de balancier, je tourne la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, j'ai le pied droit devant quand je passe à gauche et inversement, je finis mon geste avec les mains vers mon partenaire.

Pour le réceptionneur : je regarde le porteur de balle, je tends les bras pour accompagner la réception, je parle à mon partenaire pour lui dire où je suis.

But :
 Gagner le concours de la classe

Description :

- Groupe de 4 élèves.
- 1 ballon par groupe d'élève.
- 1 carré de 3 x 3m à 5 x 5m



Évolutions :

Pour simplifier :
 Réduire les distances de passe.
 Enlever la règle de l'en avant.

Pour aller plus loin :
 Augmenter les distances de passes.

Le Sumo

Compétence Principale

DS1B

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Compétence Complémentaire

DS2B

Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.

DS1C

Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Les deux joueurs sont dans le terrain. Ils sont à genoux dans un 1er temps.

2eme temps : départ debout.

Au signal « jeu » de l'enseignant, celui qui a le ballon tente de rester sur le terrain tandis que le non porteur de balle tente de le sortir du terrain.



Objectif :

Dédramatiser le contact avec l'adversaire.


Critères de réussite : Je parviens à sortir le porteur de balle du carré

Je réussis à prendre le ballon au PB

Je réussis à garder le ballon et à ne pas être sorti de la zone



Comportements attendus :

Pour le PB : résister à la poussée du non porteur de ballon. Protéger son ballon : travail d'esquive et d'apuis.

Pour le défenseur : se rapprocher du porteur de balle, le saisir et adopter une posture de poussée (bas sur les appuis, épaules engagées, jambes fléchies) pour le sortir du carré. Saisir le ballon et engager l'épaule pour l'arracher des mains du PB


But :

Sortir le porteur du ballon du carré ou voler le trésor.

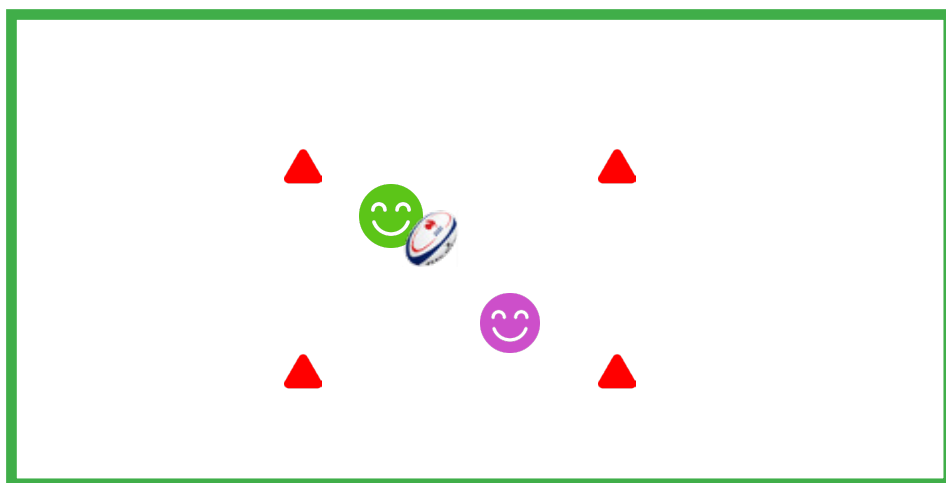


Description :

Terrain de 1m par 1m à 3 m par 3 m

1 PB

1 NPB



Évolutions :

Pour simplifier :

Partir sans ballon

Pour aller plus loin :


Augmenter l'espace ; Définir un temps d'action de 30 secondes où les deux joueurs peuvent changer de rôle. Un ballon chacun



Le CADRAGE DÉFENSIF


Compétence Principale **DS1B** Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Compétence Complémentaire **DS2B** Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.

 **Consigne :**
Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.
 L'attaquant part du plot jaune, ramasse un ballon dans la réserve (1) et choisit d'attaquer le couloir de gauche ou de droite (2)
 Le défenseur part du plot vert et doit placer le PB entre la touche et lui (cadrage défensif) pour le toucher avant qu'il ne marque.

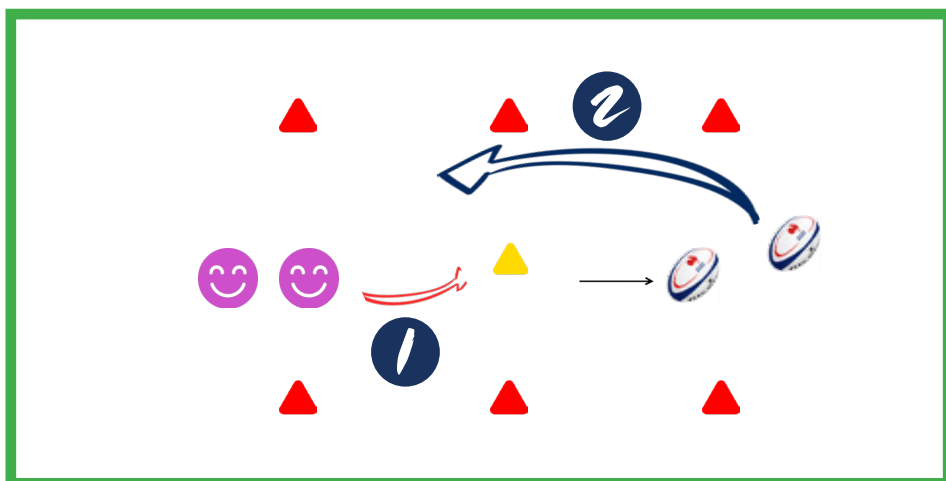
 **Objectif :**
 Faire entrer les élèves en contact en sécurité

 **Critères de réussite :**
 Je touche à chaque fois

 **Comportements attendus :**
 Orienter le porteur de balle vers la touche en se positionnement légèrement de profil
 Se baisser à l'approche du porteur de balle pour le toucher à la taille
 Avancer vers le porteur de balle pour être en mouvement et lui laisser le moins de temps possible.

 **But :**
 Gagner la course en marquant l'essai en 1^{er} dans l'en-but

 **Description :**
 Plusieurs carrés de 4m x 4m



 **Évolutions :**

Pour simplifier :
 Réduire l'espace (le carré)
 Ajuster la position du plot jaune pour réduire l'espace et la vitesse

Pour aller plus loin :
 Augmenter l'espace (le carré)
 Le porteur de balle peut attaquer en zone 1 ou 2
 Enlever le plot jaune pour augmenter l'espace

Jeux de Luttres

Compétence Principale **DS1B** Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Compétence Complémentaire **DS2A** Apprendre par l'analyse de son activité et de celles des autres

DS2B Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.

 **Consigne :**
Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Situation 1:

- Bataille de coq : accroupis mains devant, en contact avec les mains du binôme, au signal de l'enseignant(e), l'enfant doit pousser l'adversaire pour le faire tomber vers l'arrière : 1 chute = 1 point pour l'adversaire

Situation 2 :

- Jeu de la tortue : un joueur sur le ventre, son binôme (à genou) doit réussir à le mettre sur le dos dans le temps imparti (1point à chaque réussite)

 **Objectif :**
Dédramatiser les contacts avec le sol et l'adversaire

 **Critères de réussite :**
Faire tomber l'adversaire au sol

 **Comportements attendus :**

Situation 1 :

Regarder l'adversaire dans les yeux, pointes de pieds dans le sol, s'équilibrer avec les bras,

Lors de la chute = tête-menton-poitrine et mains poitrine

Situation 2:

PB : résister pour rester sur le ventre

Défenseur : engager son corps pour destabiliser l'adversaire, le déséquilibrer, ou lui enlever le ballon. L'enfant doit trouver des bras de leviers pour destabiliser plus facilement le binôme (coude opposé et jambes opposé par exemple)

 **But :**
Marque le plus de points possible en 30"

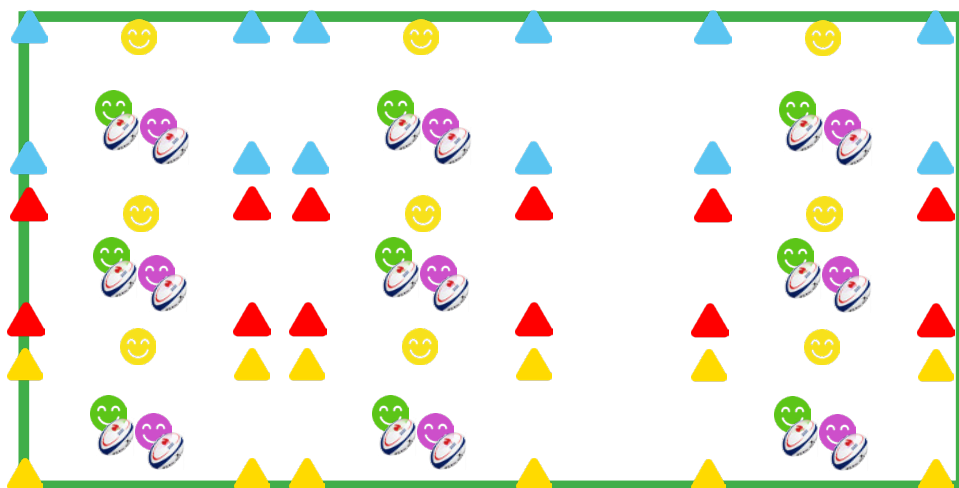
 **Description :**

Groupe de 3 enfants (2 joueurs + 1 arbitre)

Terrain de 3x3m

Espace de 2m entre chaque terrain - Séquence de 30»

 = Arbitre



 **Évolutions :**

Pour simplifier :

Jeu de la tortue : le porteur de balle commence à quatre pattes

Pour aller plus loin :

Bataille de coq : accroupis avec un ballon dans les mains, bras tendus avec les ballons qui se touchent, pousser l'adversaire avec le ballon pour le faire tomber

Jeu de la tortue : on donne un ballon au joueur sur le ventre, son binôme doit lui attraper le ballon dans le temps imparti

ÉDUCATIF PLAQUAGES

Compétence Principale

DS1B

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Compétence Complémentaire

DS2A

Apprendre par l'analyse de son activité et de celles des autres

DS2B

Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

- 1^{ère} étape : joueurs à genou, le plaqueur mains dans le dos doit positionner son épaule et tête contre la ceinture du partenaire et le faire basculer sur le côté
- 2^{ème} étape : joueurs à genou, le plaqueur peut encercler l'adversaire avec ses bras, épaule et tête collé à la ceinture de l'adversaire et amène son binôme au sol
- 3^{ème} étape : porteur de balle debout qui vient en marchant, défenseur accroupi qui se place pour plaquer mais n'amène pas au sol, il se positionne pour valider la posture
- 4^{ème} étape : porteur de balle arrive en marchant vite, défenseur accroupi qui plaque et amène au sol le porteur de balle


Objectif : Dédramatiser les contacts avec le sol et l'adversaire

Critères de réussite : Faire tomber l'adversaire au sol


Comportements attendus :

PB :

chuter sans mettre les mains au sol, suivre genou-hanche-épaule, et garder le ballon en main pour ne pas mettre les mains au sol, essayer de marquer

Défenseur :

Choix de l'épaule à engager («le PB arrive à droite, je plaque avec mon épaule droite»), coller la tête contre la hanche du PB, engager et pousser avec la jambe du même côté que l'épaule (épaule droite-jambe droite = axe fort), viser les hanches (partie fixe du corps), serrer fort avec les bras, tomber sur le PB, ne pas mettre les bras au sol lors de la chute (bras rester serré contre le PB)

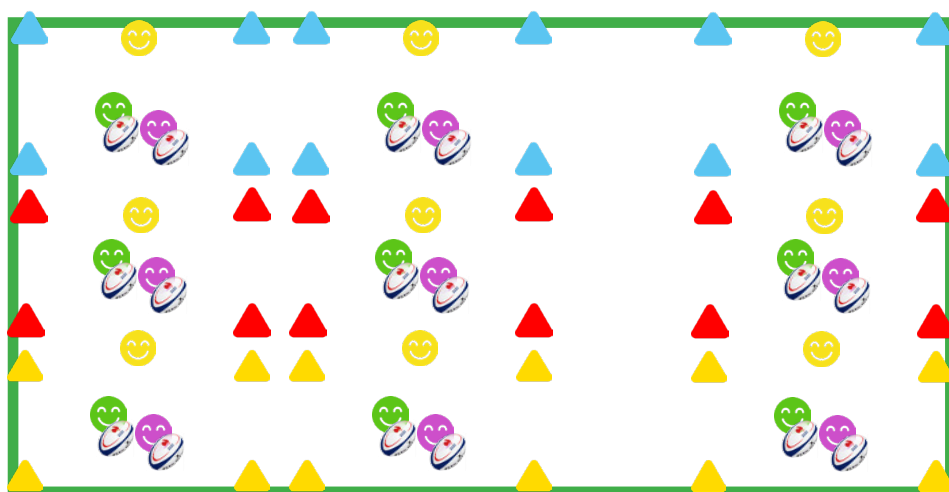

But : Marque le plus de points possible


Description :

groupe de 3 enfants (2 joueurs + un arbitre qui compte les points et/ou valide les postures - terrain de 3x3m - espace de 2m entre chaque terrain

Porteur balle marque = 1 point / défenseur bonne posture (côté tête et épaule) = 1 point / défenseur amène porteur au sol = 1 point

= Arbitre



Évolutions :

Pour simplifier :

Repasser sur l'étape 1-2 ou 3 pour revalider chaque étape

Pour aller plus loin :

- Le PB arrive en courant (sans incertitude sur la direction de course)
- Le PB peut mettre de l'incertitude sur la direction de course et doit marquer dans l'en-but situé derrière le défenseur

LOUP GLACÉ À TOUCHER

Compétence Principale

DS1C

Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut

Compétence Complémentaire

DS1A

Adapter sa motricité à des situations variées (donner, passer, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de zone de marque adverse.

DS2B

Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité (si évolution 3)



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Chaque joueur court dans l'espace de jeu avec un ballon tenu à deux mains pour 2. Dès que je croise un(e) joueur (se), je lui fais la passe.

Au signal « couleur », si je suis porteur de balle (PB) je dois aller marquer dans l'en-but défini (couleur) en évitant de me faire toucher sur le maillot à deux mains simultanées par un défenseur (raffut interdit).

Si le PB est touché, il est glacé.

Chaque manche du jeu s'arrête quand les essais sont marqués ou joueurs(ses) glacés.



Objectif : Dédramatiser le contact avec l'adversaire.

Se reconnaître attaquant ou défenseur (reconnaître son statut) et réagir en fonction.



Critères de réussite :

Pour l'attaquant porteur de balle, j'ai réussi si :

- je parviens à éviter le loup
- je marque

Pour le défenseur (loup):

- j'ai réussi si j'ai touché à deux mains un maximum de joueurs



Comportements attendus :

Pour le PB : Éviter le défenseur grâce à des appuis dynamiques au sol et des changements de directions et de rythme de la course. Une fois dans l'enbut poser le ballon derrière la ligne de but en exerçant une pression de haut en bas pour marquer.

Pour le défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher 2 mains simultanées au niveau du maillot.

Pour les deux : réagir en cas de contre attaque (changement de statut)



But :

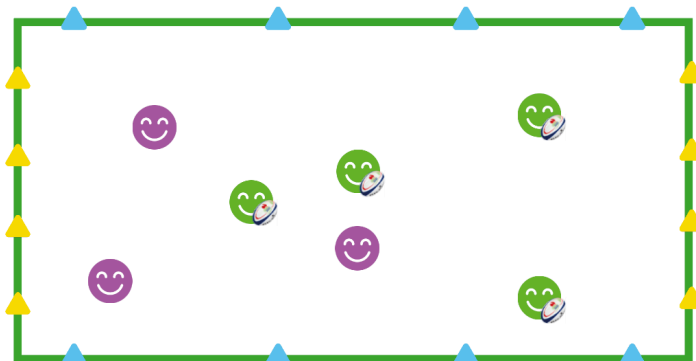
But pour les attaquants porteur de balle : au signal « jeu + couleur », aller marquer un essai en évitant de se faire toucher par les défenseurs avec deux mains simultanément entre la ceinture et les épaules (buste/maillot).

But pour les défenseurs : au signal « jeu », toucher les PB à deux mains simultanées entre la ceinture et les épaules (buste/maillot). Glacer le maximum de joueurs



Description :

Le terrain
10 m x 15 m (soit deux terrain sur le terrain de 15x 22)
Un ballon pour deux joueurs /ses.
Chronomètre ;
5 ballons / 10 joueurs/ses



Évolutions :

Pour simplifier :

L'action de l'attaquant porteur de balle : diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.

L'action des défenseurs : diminuer l'espace

Pour aller plus loin :

1. Si je suis touché je passe mon ballon au défenseur qui doit aller marquer dans le camp opposé.
2. Diminuer l'espace / Augmenter le nombre de défenseurs en supprimant des ballons.
3. Ajouter des soutiens offensifs
4. Plaquage



L'ÉPÉRVIER

Compétence Principale

DS1C

Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité

Compétence Complémentaire

DS3A

Respecter les règles et l'esprit du jeu

DS5B

Apprécier certains critères d'observation.



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Au signal, les hirondelles traversent le terrain en courant avec un ballon dans les mains pour aller marquer l'essai derrière la ligne. L'épervier essaie de les toucher à deux mains simultanées au niveau du maillot. L'hirondelle touchée avancer/marquer sur deux pas et doit transmettre immédiatement son ballon à son partenaire situé derrière lui (respect de la règle du hors-jeu). L'épervier n'intervient pas sur le PB après le toucher. L'hirondelle touchée ou celle qui sort des limites du terrain devient épervier.

Le partenaire qui reçoit le ballon peut marquer un essai.

Le passeur devient « aidant » (soutien au porteur)



Objectif :

Coopérer et soutenir pour marquer.



Critères de réussite :

- Je réussis si je marque 3 essais sur 5 passages
- Point de bonus si marque après avoir fait une passe



Comportements attendus :

Pour le PB : travailler le défenseur en variant la vitesse et la direction de sa course pour se diriger dans l'espace libre et marquer l'essai.

Pour le défenseur : se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher deux mains simultanées au niveau du maillot.

Pour le soutien : Se démarquer en se plaçant derrière le porteur de balle pour avoir le ballon. S'approcher du PB pour faciliter la transmission du ballon et éviter l'interception



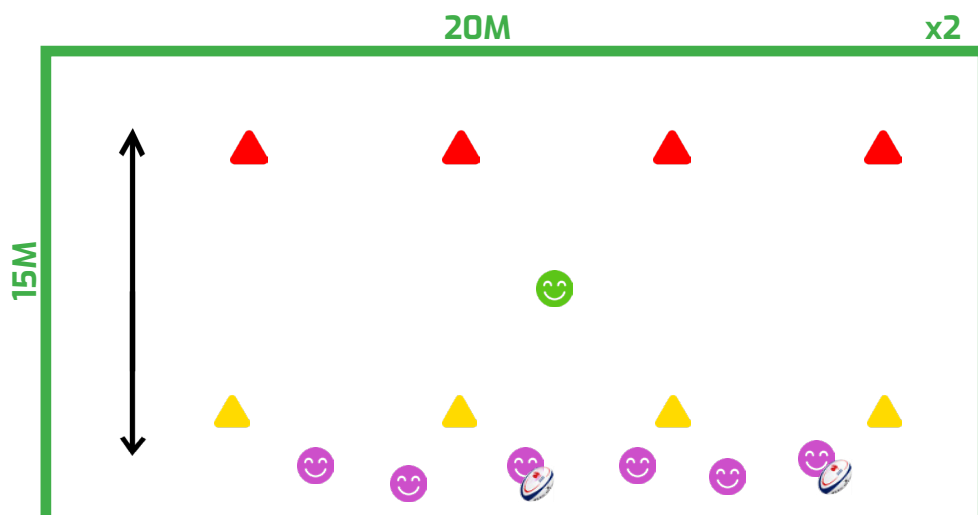
But : Marquer le plus d'essais possible sur 5 passages.



Description :

Deux terrains de 15m x 20m (plus large que long).

Un groupe d'hirondelles avec un ballon pour 2 ou 3 joueurs (ses) et un épervier par terrain.



Évolutions :

Pour simplifier :

- Les PB : diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.
- Augmenter le nombre de pas pour le PB
- Des défenseurs : diminuer l'espace

Pour aller plus loin :

- Diminuer l'espace
- Toucher + 25
- Augmenter le nombre de défenseurs.

SITUATION Jouée à 606 T25

Compétence Principale

DS3A

Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables.

Compétence Complémentaire

DS3B

Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés (joueur, arbitre(s), observateur, coach) pour permettre à chacun de progresser.

DS1C

Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut

DS1D

Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

- Aplatisir le ballon sur ou derrière la ligne d'essai pour marquer. Un essai vaut 5 pts.
- Tout joueur peut attraper, courir avec le ballon et passer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatissant la balle.
- Tout joueur peut empêcher de marquer
- en s'opposant à l'adversaire, en le touchant à 2 mains simultanément sur le maillot (des hanches aux épaules)
- Le joueur touché doit passer le ballon à un joueur soutien dans les 2 pas qui suivent le toucher (sinon ballon rendu à l'adversaire). Le nombre de toucher est illimité.
- Jouer la remise en jeu par un coup de pied franc
- Chaque joueur doit se trouver dans son camp (entre le ballon et sa ligne de but)



Objectif : Avancer et coopérer pour marquer



Critère de réussite : Marquer des essais et réussir à bloquer un adversaire



Comportements attendus :

Pour le PB : Avancer vers l'en-but, varier les directions et la vitesse de course pour déstabiliser le défenseur. Chercher rapidement le soutien dès le toucher pour lui transmettre le ballon

Pour le soutien : Se démarquer tout en restant derrière le PB pour lui offrir une solution de passe. S'approcher du PB pour faciliter la transmission du ballon et éviter l'interception.

Pour le défenseur : toucher à deux mains simultanées au niveau du maillot



But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse dans le respect des règles.

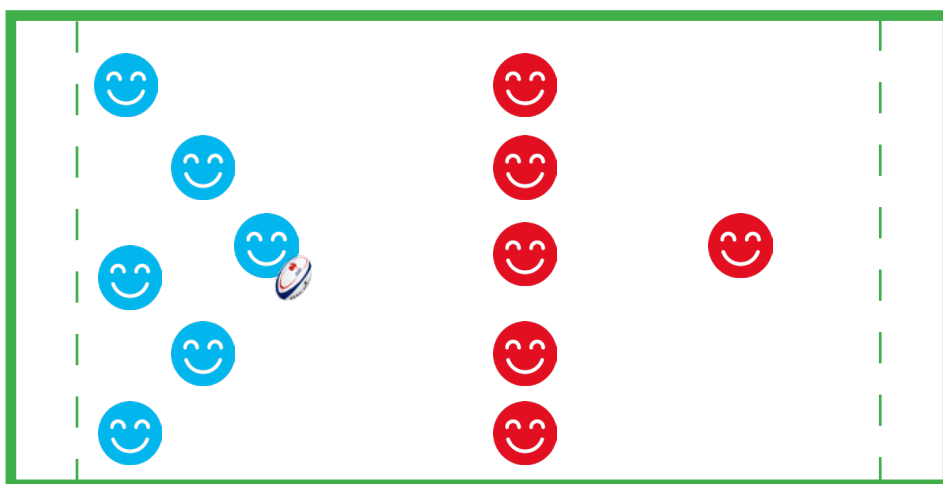


Description :

2x6 joueurs - 2 enfants
arbitre+1 adulte

terrain de 35-25
mètres de long sur 25-
15 mètres de large (5-
6m par joueur)

Mi temps de 7 min



Évolutions :

Pour simplifier :

- Diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.
- Faire une zone centrale sans défenseurs permettant à l'attaque de se réorganiser.

Pour aller plus loin :

- Enlever les zones et permettre aux défenseurs de défendre partout tout en respectant la règle du Hors-Jeu.
- Défendre à Touché 2s : quand je suis touché, j'ai 2s pour avancer et faire la passe»
- Défendre à ceinturer ou plaquer



SITUATION Jouée à 6C6

Jeu au CONTACT (1/2)

Compétence Principale

DS3A

Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables.

Compétence Complémentaire

DS3B

Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés (joueur, arbitre(s), observateur, coach) pour permettre à chacun de progresser.

DS1C

Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut

DS1D

Soutenir l'action offensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

- Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'essai pour marquer. Un essai vaut 5 pts.

Pour les attaquants :

- Tout joueur peut attraper, courir avec le ballon et passer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatissant la balle.
- Lorsque le PB est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon immédiatement
- Le PB ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur)
- Le PB plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci

Défenseurs :

- Le défenseur peut ceinturer ou plaquer le PB mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras
- Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire)
- Les défenseurs peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : CF – adversaires
- Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon
- Sur chaque faute, la remise en jeu se fera en Coup de Pied Franc



Objectif :

Avancer et coopérer pour marquer



Critère de réussite :

Marquer des essais
Réussir à stopper l'avversaire



Comportements attendus :

Pour le PB : Avancer vers l'en-but, varier les directions et la vitesse de course pour déstabiliser le défenseur. Chercher rapidement le soutien dès le contact pour lui transmettre le ballon

Pour le soutien : Se démarquer tout en restant derrière le PB pour lui offrir une solution de passe. S'approcher du PB pour faciliter la transmission du ballon et éviter l'interception.

Pour le défenseur : Plaquer avec les deux bras au niveau de la taille, serrer fort les bras, coller la tête au niveau de la hanche du PDB, et accompagner le PDB jusqu'au sol, relâcher quand ce dernier est au sol, puis se relever.

SITUATION Jouée à 606

Jeu au CONTACT (2/2)



But :

Marquer plus d'essais que l'équipe adverse dans le respect des règles.

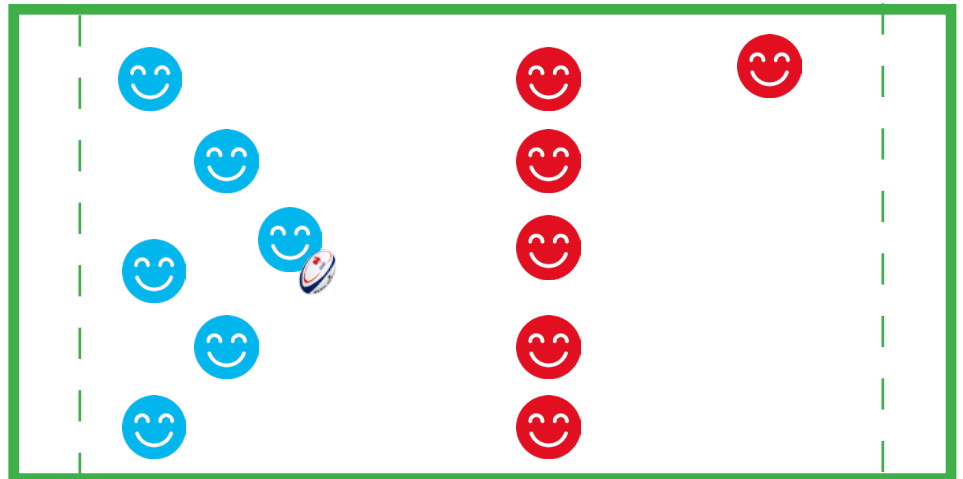


Description :

2x6 joueurs - 2 enfants
arbitre+1 adulte

terrain de 35-25
mètres de long sur 25-
15 mètres de large (5-
6m par joueur)

Mi temps de 7 min



Évolutions :

Pour simplifier :

- Diminuer le nombre de défenseurs ou augmenter l'espace d'action des attaquants.
- Faire une zone centrale sans défenseur permettant à l'attaque de se réorganiser.
- Adapter les lancements de jeu pour favoriser l'attaque

Pour aller plus loin :

- Enlever les zones et permettre aux défenseurs de défendre partout tout en respectant la règle du Hors-Jeu.
- Adapter les lancements de jeu pour favoriser la défense

PASSES PLUS

Compétence Principale **DS4A** S'échauffer avant un effort

Compétence Complémentaire **DS1A** Développer sa motricité et s'exprimer avec son corps

DS1B Gérer son effort et répéter et enchaîner plusieurs tâches

DS4B Gérer son effort



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

- Les joueurs se déplacent dans tous les sens en se faisant des passes.
- Les déplacements variés : pas chassés, montés de genoux, sauts pieds joints...
- Chaque passe est suivie d'une action : saut, roulade...



Objectif :

Echauffement articulaire et musculaire et entrer dans l'activité.



Critères de réussite :

- Bien écouter les consignes
- S'appliquer sur les passes et leurs réceptions



Comportements attendus :

- Être toujours en mouvement (avec ou sans le ballon)
- Être capable d'enchaîner plusieurs tâches (passer puis action, rattraper le ballon après avoir fait une action)

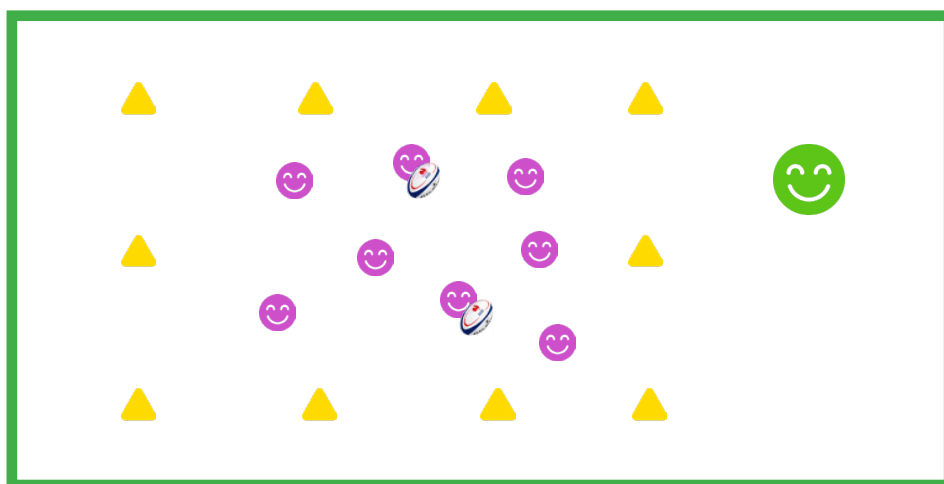


But : Tous les joueurs doivent avoir fait au moins une passe et une réception.



Description :

Terrain 15X15
8 joueurs ou plus



Évolutions :

Pour simplifier :

Limiter le nombre de ballons (1 ou 2 max)

Pour aller plus loin :

- Augmenter le nombre de ballons
- Donner un timing pour réaliser le but de l'exercice

Relais

Compétence Principale **DS1B** Acquérir une motricité et une gestuelle spécifique

Compétence Complémentaire **DS1A** Adapter sa motricité

DS4A S'échauffer avant un effort

DS4B Gérer son effort



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

A tour de rôle, l'élève réceptionne le ballon et va marquer au premier plot, puis fait le tour du deuxième plot, reprend le ballon et le passe au suivant.



Objectif :

Apprendre à marquer, à avancer avec et sans ballon.



Critères de réussite :

Je cours, réceptionne, marque, ramasse, passe le ballon le plus vite possible sans le faire tomber.



Comportements attendus :

• **Pour le PB :**

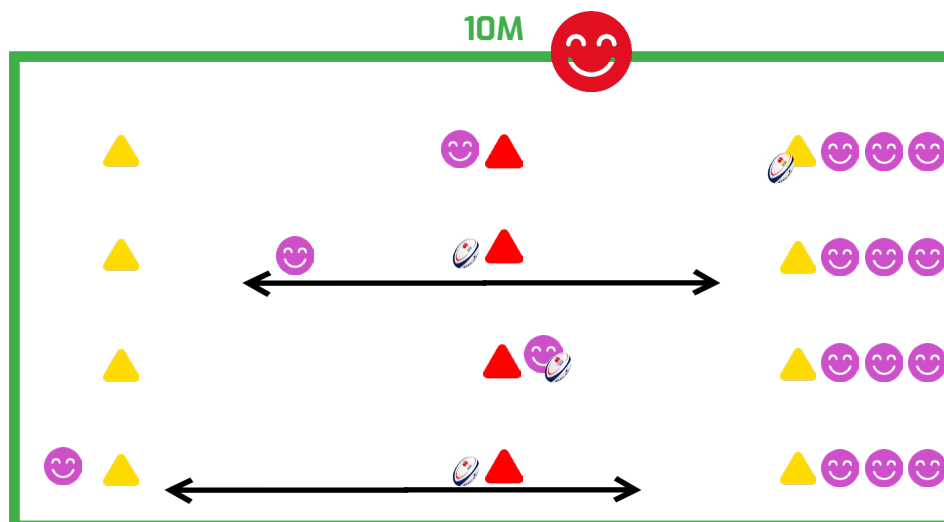
Changement de rythme et trajectoire de course, tenir le ballon à deux mains sur les grands côtés, regarder le partenaire, pousser le ballon en faisant un mouvement de balancer, tourner la tête, les épaules, le bassin vers le partenaire, pied droit devant quand passe à gauche et inversement, finir son geste avec les mains vers mon partenaire.

• **Pour le réceptionneur :**

être attentif regarder le porteur de balle, tendre les bras pour accompagner la réception, indiquer à mon partenaire où je suis.



But : Ma colonne (équipe) termine le parcours le plus rapidement possible.



Évolutions :

Pour simplifier :

L'élève donne le ballon main main à son partenaire. Réduire les distances des plots pour simplifier les passes.

Pour aller plus loin :

- Augmenter la distance des plots (pour la course et/ou la passe).
- Différentes manipulations du ballon (à 2 mains, 1 main, tour du buste; entre les jambes...)

LA STATUE (1/2)

Compétence Principale

DS4A

S'échauffer avant un effort

Compétence Complémentaire

DS1A

Adapté sa motricité

DS3A

Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables.

DS5B

Apprécier certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)



Consigne :

Règle d'or : je ne dois pas faire mal, me faire mal, me laisser faire mal.

Chaque attaquant court dans l'espace de jeu avec un ballon tenu à deux mains.

Temps 1 :

Au signal «jeu» les défenseurs doivent toucher les porteurs de balle à deux mains simultanées pour les immobiliser (si moins de ballon possibilité de faire une passe avant de se faire toucher) Ceux qui ne sont pas touchés peuvent délivrer les statues, en les touchant avec leur ballon (ou les mains si moins de ballon).

Temps 2 :

Au signal « couleur », chaque porteur de balle (PB) doit aller marquer dans l'en-but défini (couleur) en évitant de se faire ceinturer par un défenseur (raffut interdit). Le PB « touché » doit stopper sa course et faire « statue ».

Chaque manche du jeu s'arrête quand les essais sont marqués ou joueurs (ses) glacés. Faire 4 manches par équipes. Compter les essais marqués (1 point /essai).



Objectif :

S'échauffer par des courses variées et en dédramatisant le contact avec l'adversaire. Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir en fonction.



Critère de réussite :

Temps 1 :

Pour les attaquants je réussis si j'évite le plus longtemps possible d'être touché et si je délivre un maximum de partenaires.

Temps 2 :

Pour le PB , j'ai réussi si :

- je parviens à éviter le défenseur
- je marque

Pour le défenseur, j'ai réussi si j'ai touché/ceinturé un maximum de joueurs. L'équipe qui aura le plus de points gagne le jeu.



Comportements attendus :

Pour le PB :

Eviter le défenseur grâce à des appuis dynamiques au sol et des changements de directions et de rythme de la course. (temps 2) Une fois dans l'enbut poser le ballon derrière la ligne de but en exerçant une pression de haut en bas pour marquer.

Pour le défenseur :

Se rapprocher du porteur de balle le plus tôt possible pour faciliter le toucher 2 mains simultanées au niveau du maillot (ou ceinturer)

LA STATUE (2/2)



But :

Pour le PB :

- Temps 1 : au signal « jeu » éviter de se faire toucher ou ceinturer par les défenseurs.
- Temps 2 : au signal « couleur », aller marquer un essai en évitant de se faire toucher ou ceinturer par les défenseurs.

Pour le défenseur :

- Au signal « jeu », toucher ou ceinturer à la taille les PB et annoncer « touché »
- Immobiliser (statue) le maximum de joueurs



Description :

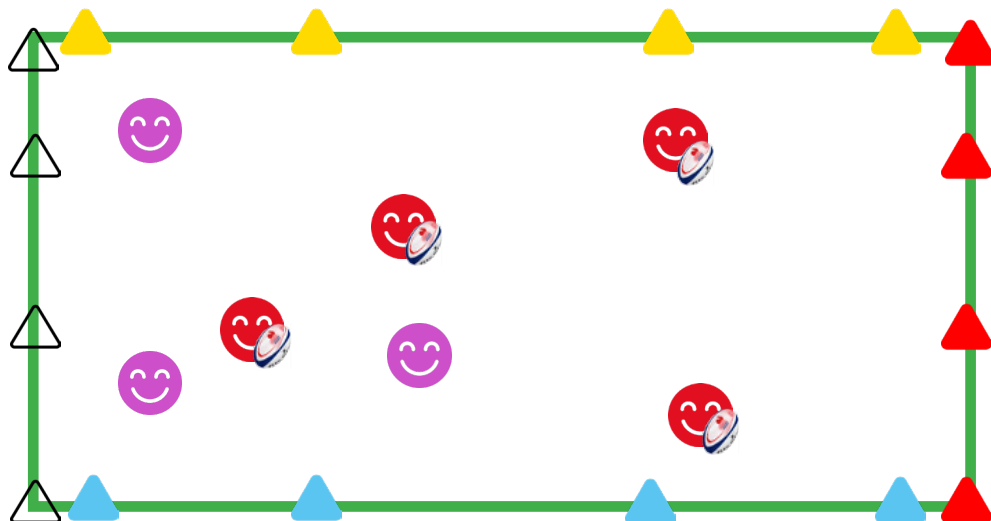
Le terrain 10 m x 15 m (soit deux terrain sur le terrain de 15x 22)

Jeu à 5 contre 5.

Nombre de ballon par élève variable (1 par attaquant, 1 pour 2 attaquants...)

Chronomètre ;

10 chasubles (5 x 2 couleurs)



Évolutions :

Pour simplifier :

- N'indiquer qu'une zone de marque, jeu a touché (pas de ceinturage)

Pour aller plus loin :

- Indiquer plusieurs zones de marque.
- Diminuer le nombre de ballons.
- Se faire des passes au signal l'attaquant touché ou pris à 3 secondes (ou plus si besoin) pour passer sa balle sinon glacé.