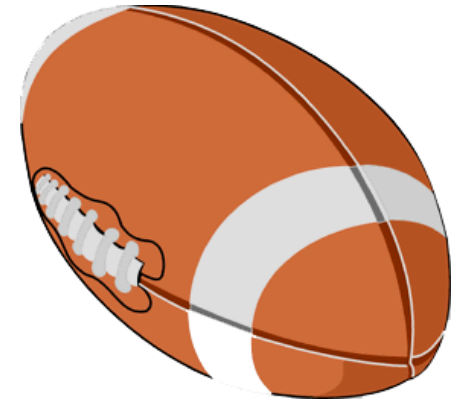
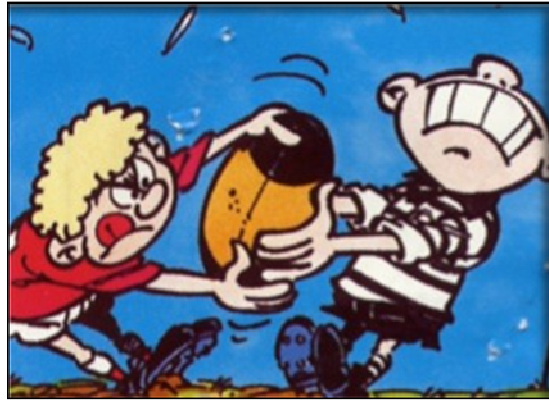
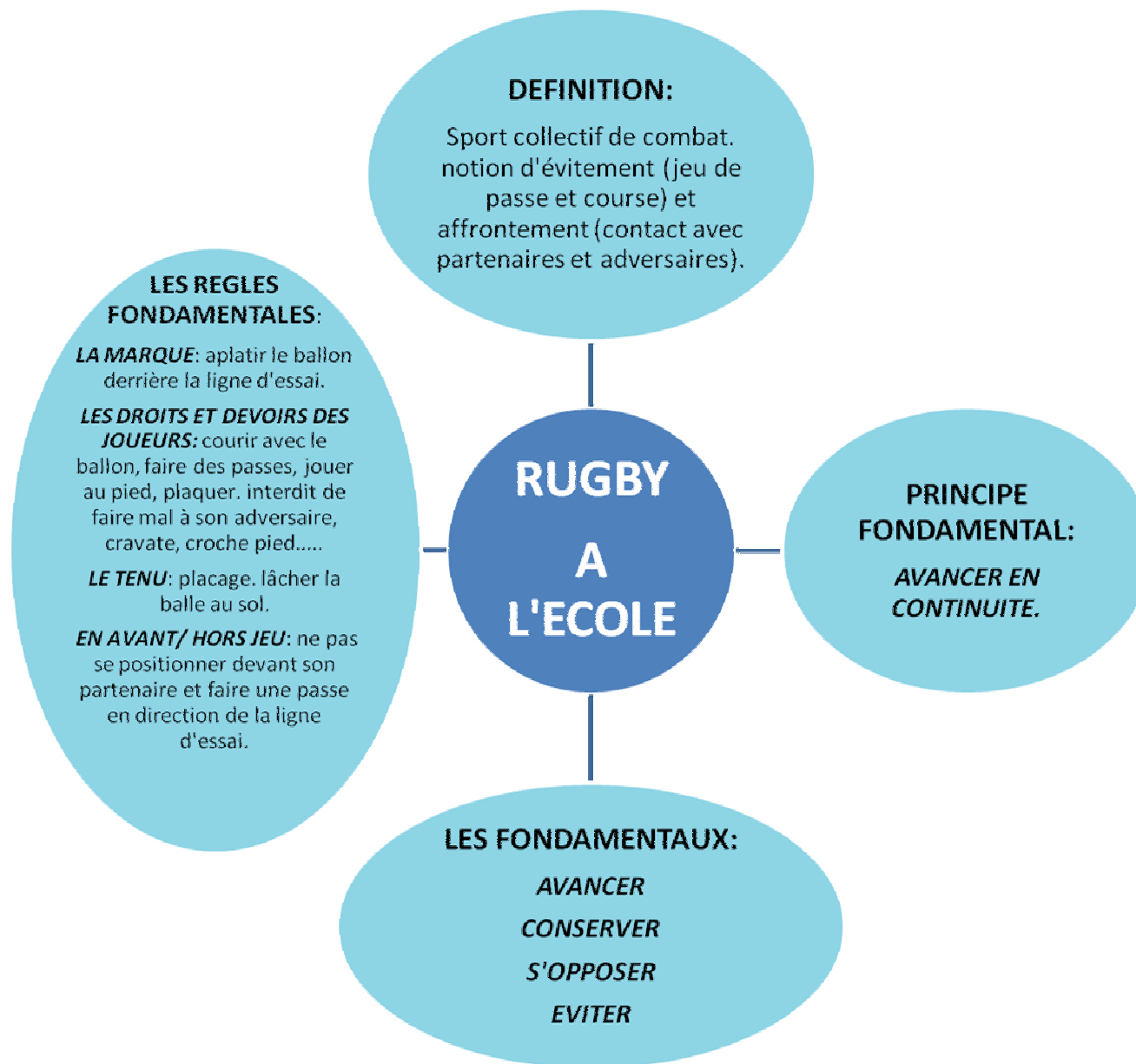


LIVRET PEDAGOGIQUE

LE RUGBY À L'ÉCOLE.....





DEMARCHE PEDAGOGIQUE

EXEMPLE D'UNE PREMIERE SEANCE

ORGANISATION D'UNE SEANCE :

- Entrée dans l'activité
FICHES 1 à 6
- 2 ou 3 jeux d'apprentissage
FICHES 7 à 23
- Petit match d'opposition.
- Retour sur la séance

MATERIEL PEDAGOGIQUE :

- Ballons (taille 3), petits ballons ou balles mousse
- Plots. Cerceaux
- Chasubles ou dossards
- Tapis de gym
- Lattes ou cordes
- Chronomètre

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

RESOUDRE LES PROBLEMES AFFECTIF :

peur du contact avec l'adversaire,
partenaire, sol et ballon.

SE REPERER DANS L'ESPACE.

AVANCER SEUL OU COLLECTIVEMENT

SITUATIONS PEDAGOGIQUES

FICHES 7 à 16

SITUATIONS PEDAGOGIQUES

FICHES 17 à 20

SITUATIONS PEDAGOGIQUES

FICHES 21 à 23

Au début de chaque situation, rappeler les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas laisser faire mal

1^{ère} SEANCE

- Entrée dans l'activité : marcher, courir, rouler au sol
- Manipulation de ballons dans un rectangle
 - Se faire des petites passes, tout en courant, en appelant celui à qui on va faire la passe.
 - Courir avec le ballon 5 ou 6 pas, poser le ballon au sol (comme marquer) et aller chercher un autre ballon ailleurs.
 - Récupérer le ballon au sol, l'envoyer en l'air pour soi, le poser plus loin puis aller chercher un autre ballon.

○ Jeux de lutte et d'évitement debout :

- Pousser , en position debout, son adversaire derrière sa ligne

OOOOOOO

XXXXXXXXX

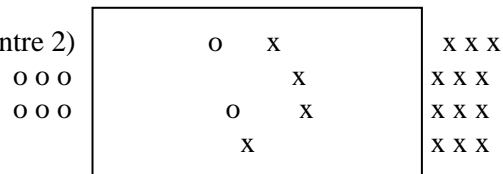
- Dans le rectangle, les joueurs courent et au signal « top », ils doivent ceinturer les joueurs les plus proches et les emmener à l'extérieur du rectangle sans les faire tomber. Dans un premier temps les joueurs pris se laissent faire, puis ils résistent (apprentissage du blocage et placage).
- Jeu du serpent : faire des groupes de 4 ; trois joueurs sont accrochés par la ceinture les uns derrière les autres (le serpent). Le premier est le bouclier, le deuxième dirige le bouclier et le troisième est la queue du serpent. Un quatrième joueur se trouve face au serpent et doit toucher le dos du troisième (la queue) avec la main. Le serpent ne doit pas se détacher.
- Jeu du « château fort » : 3 joueurs encerclent, en se tenant par la ceinture, un prisonnier qui doit essayer de sortir. Ils n'ont pas le droit d'accrocher le prisonnier et le château ne doit pas s'écrouler.

○ Jeux de lutte à genoux :

- Renverser l'adversaire **sur le côté** sans se faire renverser.
- Placage : le plaqueur à genoux empêche son adversaire debout d'atteindre sa ligne.

OX
OX
OX

○ Favoriser l'essai : attaque en surnombre (4 contre 2)



- Matches pour introduire successivement des règles.

Organisation en 3 équipes mixtes, 2 jouent et une observe sur le côté.

Les phases de jeu doivent être courtes pour favoriser la rotation des équipes. (3 minutes maximum)

Bien montrer la zone de marque.

- 1) Favoriser les essais en acceptant la passe en avant
- 2) Intégrer la règle du tenu : on doit lâcher le ballon au sol lorsqu'on est tenu. Ne pas laisser le ballon immobilisé plus de 5 secondes.
- 3) Intégrer la règle du hors jeu de position : sur un regroupement de joueurs, les partenaires du porteur du ballon doivent rester derrière lui
- 4) Intégrer en fin de séance la passe en arrière.

- Retour sur l'activité :

- Rappeler les différentes phases de la séance
- Retrouver la consigne principale de chaque phase

Rôle de l'enseignant :

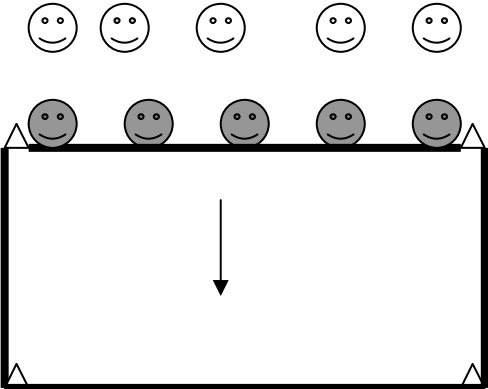
- Faire respecter les règles d'or :

- **Ne pas se faire mal**
- **Ne pas faire mal aux autres**
- **Ne pas laisser faire mal**

- Favoriser le maximum d'activité

- Une consigne à la fois
- Privilégier les situations de jeux / au temps d'explication
- Ne pas pénaliser les maladresses
- Encourager les moindres réussites
- Faire les remises en jeu (après un essai, une faute, une touche)

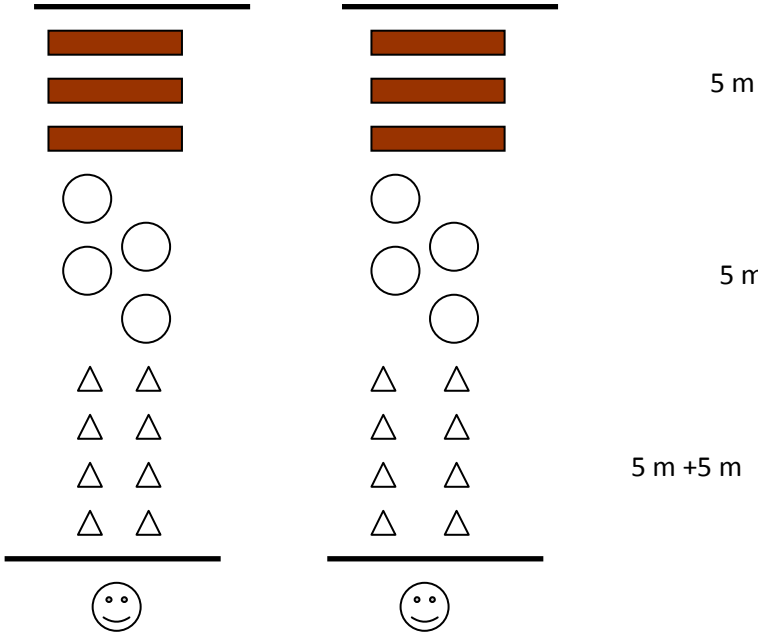
FICHE 1

Objectif dominant : entrée dans l'activité	Objectif spécifique : développement moteur
matériel nécessaire : plots	LA COURSE DES ANIMAUX
<p>Placement de départ : longueur 10m</p> 	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Traverser en rampant, en roulant Traverser à quatre pattes Traverser à cloche pied Traverser en sautant à pied joint Courir <p>Lancement du jeu :</p> <p>au signal du maître</p> <p>Comportements attendus :</p> <p>Les enfants sollicitent toutes les parties de leur corps en réalisant tous les déplacements possibles</p> <p>Que les jeunes connaissent leur corps grâce aux explications du maître</p>
But du jeu : arriver le premier	
<p>Variantes : nature du signal, nombre de joueurs par ligne, courses sous forme de relais, nombre de points attribué à chaque course en fonction du classement, changement des lignes et voir à la fin de la situation qui a le plus gros score (s'aider d'un papier), distance parcourue</p>	

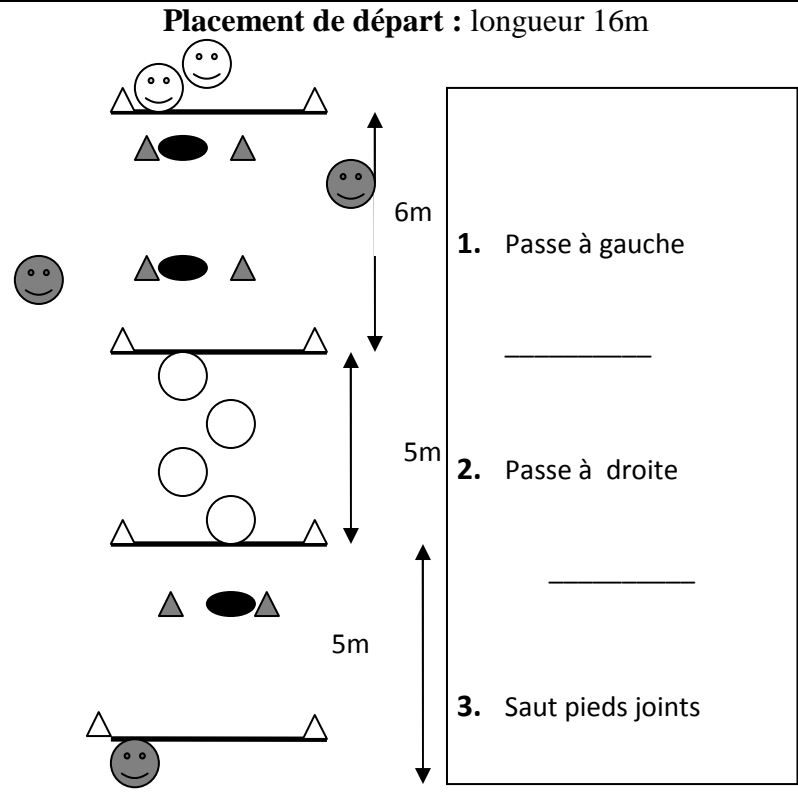
FICHE 2

<p>Objectif dominant : entrée dans l'activité</p>	<p>Objectif spécifique : développement moteur</p>
<p>Matériel nécessaire : plots</p>	<p>LE PARCOURS DU COMBATTANT</p>
<p>Placement de départ : longueur 15m</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>	<p>Règles :</p> <p>regagner la ligne d'arrivée le plus vite possible</p> <p>en rampant sur les 5 premiers mètres</p> <p>marchant à 4 pattes sur les 5 suivants</p> <p>et en roulant sur moi-même sur les 5 derniers.</p> <p>Lancement du jeu :</p> <p>Les enfants font le parcours en parallèle et démarrent au signal du maître « jeu »</p> <p>Comportements attendus :</p> <p>Trouver la façon la plus rapide de se déplacer en contact avec le sol</p>
<p>But du jeu : arriver le premier</p>	
<p>Variantes : Garder ce principe en le faisant sous forme de relais avec les partenaires face à face ou alors une fois que le joueur a fini la dernière partie (rouler) il se relève et revient en courant pour taper dans la main de son partenaire.</p>	

FICHE 3

Objectif dominant : entrée dans l'activité	Objectif spécifique : développement moteur
Matériel nécessaire : plots, lattes ou cordes, cerceaux	LE PARCOURS AUX RIVIERES
<p style="text-align: center;">Placement de départ : longueur 20m</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div>	<p>Règles du parcours :</p> <p>Dans les 5 premiers mètres, cloche pied jambe droite sur un petit pont matérialisé par des plots</p> <p>5m suivant cloche pied gauche</p> <p>5m suivant, un pied dans chaque nénuphar (cerceau) en alternance gauche droite</p> <p>Terminer en sautant au dessus des crocodiles (lattes ou cordes)</p> <p>Si je touche l'eau ou les crocodiles (je sors des limites ou je touche les lattes ou les cordes j'ai une pénalité de 1'' sur le chronomètre. Pour gagner, il ne suffit pas d'arriver le premier, il faut avoir le moins de pénalités possibles</p> <p>Lancement du jeu :</p> <p>Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarre au signal du maître</p> <p>Comportements attendus</p> <p>Travail sur différents appuis pour se déplacer</p>
But du jeu : arriver le premier et avoir le meilleur temps..	
Variantes : Garder ce principe en le faisant sous forme de relais	

FICHE 4

<p style="text-align: center;">Objectif dominant : entrée dans l'activité</p>	<p style="text-align: center;">Objectif spécifique : manipulation de balle</p>
<p style="text-align: center;">Matériel nécessaire : plots, 3 ou 6 ballons, cerceaux</p>	<p style="text-align: center;">LES NOIX DE COCO</p>
<p style="text-align: center;">Placement de départ : longueur 16m</p>  <p style="text-align: center;"> 1. Passe à gauche <hr style="width: 20%; margin: 5px auto;"/> 2. Passe à droite <hr style="width: 20%; margin: 5px auto;"/> 3. Saut pieds joints </p>	<p>Règles :</p> <p>Equipe de 3 Je ramasse (plot 1) et passe la noix de coco au singe (le 1) qui est à gauche Je ramasse (plot 2) et passe la noix de coco au singe (le 2) qui est à droite Une fois le ballon attrapé les singes 1 et 2 reposent le ballon sur les plots 1 et 2 Je saute d'arbre en arbre (pied joint dans les cerceaux) pour secouer les cocotiers Je ramasse la noix de coco et la pose dans ma réserve (j'aplatis derrière la ligne) Le 3^{ème} enfant récupère le ballon et le pose sur le plot 3</p> <p>Lancement de jeu : Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarrent au signal; le second de chaque équipe part quand le ballon est aplati derrière la ligne</p> <p>Comportements attendus : Etre capable de ramasser et passer Sauter pieds joints Courir avec le ballon</p>
<p>But du jeu : C'est un relai, il faut que tous les participants de mon équipe soient passés. L'équipe qui finit la première a gagné.</p>	
<p>Variantes : Varier les distances de passe. Mettre une cible pour la passe, exemple dans un cerceau avec des bonus. Faire un plongeon pour marquer (contact avec le sol).</p>	

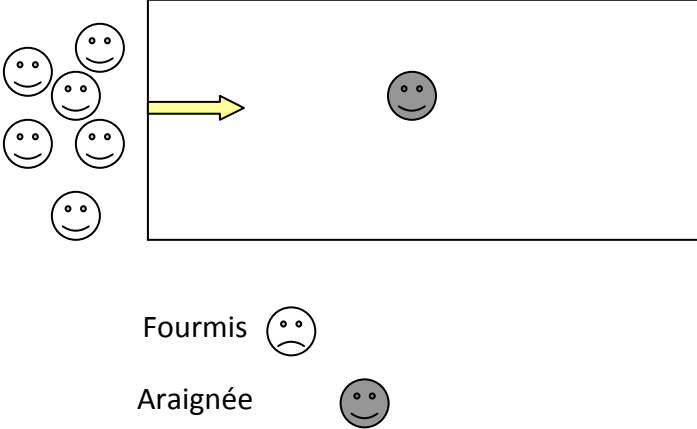
FICHE 5

Objectif dominant : entrée dans l'activité	Objectif spécifique : manipulation de balle
Matériel nécessaire : plots, 2 ballons	L'HORLOGE
<p>Placement de départ : longueur 10m</p>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les horlogers : Placés en cercle Passer le ballon à son voisin Quand le ballon revient au premier porteur, cela fait une heure • Pour les coureurs : courir, faire le tour du cercle et donner le ballon au suivant de la colonne Le jeu s'arrête quand tous les coureurs sont passés <p>Lancement de jeu : Le ballon est dans les mains d'un horloger et un autre est à terre devant le premier coureur Au signal « jeu » l'horloger commence les passes et le coureur ramasse et débute la course</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les horlogers : Trouver le juste milieu entre des passes très rapides et peu précises et des passes précises mais très lentes • Pour les coureurs : Courir le plus rapidement possible en courant le moins de distance (éviter les écarts)
<p>But du jeu : Chaque équipe passe aux deux rôles, celle qui gagne est celle qui a réalisé le plus grand nombre d'heures (tour de cercle)</p>	
<p>Variantes : la circulation de la balle entre les horlogers : main à la main, passe à la taille, passe en l'air, à ras de terre... La transition entre les coureurs : main à la main, passe (plus ou moins longue), passe au pied...</p>	

FICHE 6

Objectif dominant : entrée dans l'activité	Objectif spécifique : développer la coopération
matériel nécessaire : 1 ballon par groupe, chronomètre	LE LOUP ET LES AGNEAUX
<p>Placement de départ : longueur 10m</p>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le berger + 4 agneaux Equipe(s) de 5 élèves en file indienne, se tenant par la main. Le berger (le premier) ne bouge pas. <p>Si la chaîne est coupée (mains lâchées) le loup gagne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le loup Il se déplace dans tous les sens <p>Lancement de jeu : Au signal le loup se met en mouvement et le jeu commence</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pour le berger et les agneaux : L'équipe doit mettre en place une stratégie en se déplaçant pour protéger le dernier de la bande. • Pour le loup: Varier les déplacements, feinter puis accélérer pour toucher l'agneau.
<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les agneaux Eviter que le dernier ne soit touché • Pour le loup Le loup doit toucher avec le ballon (sans le lancer) le dernier agneau de la colonne. <p style="text-align: center;">On note le temps mis par le loup pour toucher l'agneau. Le loup devient le berger et le dernier agneau devient le loup. Le loup qui a été le plus rapide est le gagnant.</p>	
<p>Variantes : les déplacements de tous les participants (marche, course, saut...), le nombre de groupes, le nombre de participants de chaque groupe, les possibilités pour toucher.</p> <p style="text-align: center;">L'agneau éliminé devient loup, ils sont deux et peuvent se faire des passes pour toucher l'agneau et ainsi de suite.</p>	

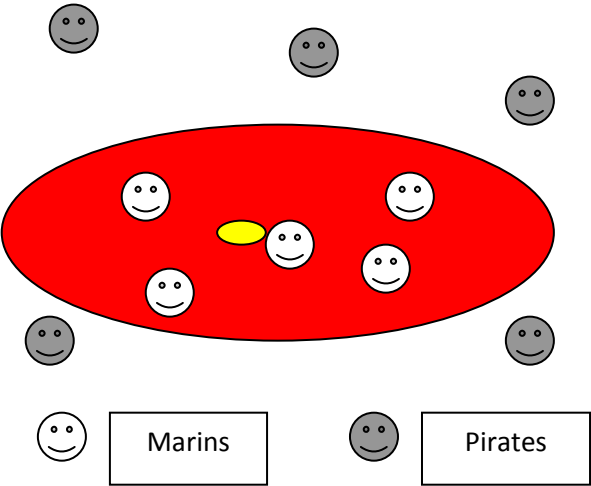
FICHE 7

Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs	Objectif spécifique : Contact avec le sol
Matériel: des plots	L'ARAIGNEE ET LES FOURMIS
<p>Placement de départ : terrain 10m x 5m</p>  <p>Fourmis ☹️ Araignée 😊</p>	<p>Règles du jeu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les fourmis : Quand je suis attrapée par l'araignée je me transforme en araignée Je dois rester à 4 pattes. Je ne dois pas sortir des limites • Pour les araignées Je dois attraper les fourmis avec une main Je dois rester à 4 pattes <p>Lancement du jeu : L'araignée est au milieu du terrain et les fourmis sont à une extrémité et elles rentrent en jeu au signal du maître</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les fourmis : Réagir à un signal sonore Se déplacer à 4 pattes donc en contact avec le sol Mettre en place une stratégie pour éviter de se faire attraper par l'araignée • Pour les araignées : Mettre en place une stratégie (individuelle puis collective) pour attraper le plus de fourmis possible
<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les fourmis : Rentrer le plus vite possible à la fourmilière sans se faire attraper par l'araignée • Pour les araignées Attraper le plus de fourmis possible 	
<p>Variantes : Varier le signal sonore, visuel, le nombre de fourmilières, une couleur pour chaque fourmilière (dans l'histoire ajouter la couleur) Partir d'une zone et ensuite la fourmilière est représentée par un plot, un enfant par plot</p>	

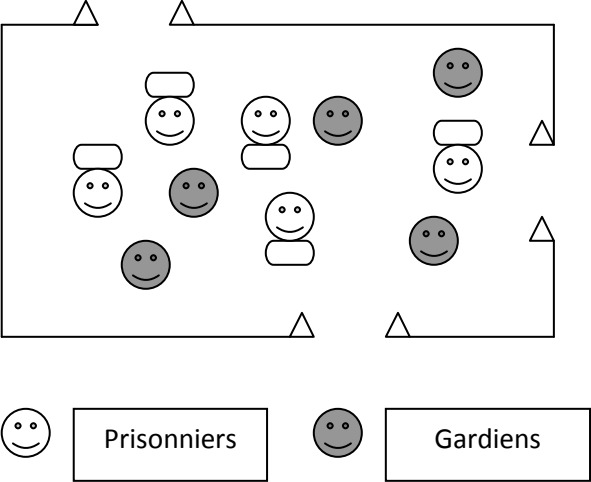
FICHE 8

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le partenaire</p>
<p>Matériel : des plots</p>	<p>LES DUELS DE COW-BOYS</p>
<p>Placement de départ : les enfants sont par paire de même gabarit.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div>	<p>Règles pour tous les joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalton ; Lucky Luke Pendant le combat pousser avec les mains Rester debout (si je tombe, j'ai perdu) <p>Lancement du jeu :</p> <p>Les enfants sont face à face et au signal choisi et annoncé par le maître les cow-boys commencent le duel.</p> <p>Comportements attendus :</p> <p>Que les enfants engagent les mains d'abord puis les bras, les épaules et tout le corps dans le combat avec l'autre enfant.</p> <p>Faire respecter les règles de sécurité, un espace d'au moins deux mètres entre chaque duo.</p>
<p>But du jeu : gagner son duel et pousser son adversaire derrière la ligne qui est la limite de la ville.</p> <p>Quand un cow-boy met les pieds derrière la ligne il a perdu son duel et doit quitter la ville.</p> <p>Compter combien de Dalton et de Lucky-Luke sont restés dans la ville.</p>	
<p>Variantes : le placement de départ, un de dos qui résiste et l'autre le pousse sous les fesses (insister sur la position de sécurité : le dos plat) Après avoir travaillé la poussée, jouer à tirer son adversaire en s'accrochant chacun aux bras de l'autre : « Il faut sortir les Daltons du Saloon parce qu'ils font trop de bruit et gênent les habitants du village en cassant les bouteilles avec leur pistolet » - le jeu commence- Choisir de valoriser chaque enfant individuellement ou alors le groupe de cow-boys (alterner)</p>	

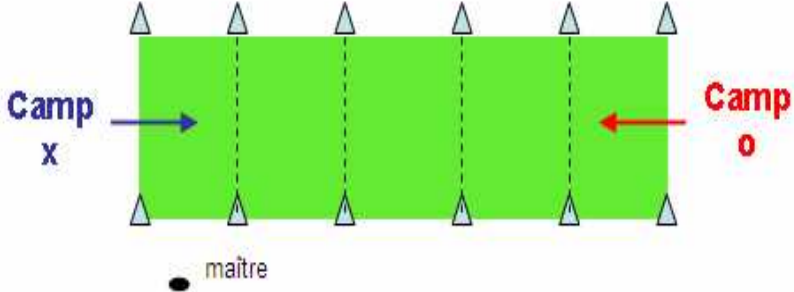
FICHE 9

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le partenaire</p>
<p>Matériel : des plots, 1 ou plusieurs ballons Le bateau est matérialisé par des plots rouges. Il doit être assez grand pour éviter les combats trop rapprochés</p>	<p>LES PIRATES</p>
<p>Placement de départ : bateau 10m x 5m</p> 	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les pirates Attaquer le bateau. Rester debout. Pendant le combat, pousser, tirer Quand un marin sort un pirate du bateau, celui-ci est éliminé. • Pour les marins Ils défendent leur trésor en sortant les pirates du bateau Rester debout Pendant le combat, pousser, tirer <p>Lancement du jeu : Les marins sont dans le bateau et les pirates en dehors. Au signal du maître par exemple « à l’abordage » le jeu démarre et les pirates rentrent dans le bateau</p> <p>Comportements attendus : Les enfants luttent avec tout leur corps pour attaquer ou défendre le trésor. Mettre en place des stratégies pour gagner. Respecter les droits et devoirs du joueur.</p>
<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les pirates : récupérer le trésor (le ballon) • Pour les marins : tenter d’empêcher les pirates de prendre le trésor 	
<p>Variantes : varier le nombre de trésors et l’espace à défendre avec plus ou moins de marins pour défendre une pièce...</p>	

FICHE 10

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le partenaire</p>
<p>Matériel : plots</p>	<p>LES GARDIENS DE PRISON</p>
<p>Placement de départ : terrain 15m x 10m</p> 	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les prisonniers <p>Sortir par les portes qui sont matérialisées par les plots Rester debout</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les gardiens <p>Ceinturer un prisonnier qui me fait face (je ne pousse pas dans le dos).</p> <p>Lancement du jeu : Tous les enfants marchent dans l'espace délimité (agrandir en fonction du nombre) et au signal du maître le jeu démarre</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les prisonniers regarder et se situer dans l'espace, prendre des informations • Pour les gardiens cibler et anticiper la course d'un prisonnier; presser dans l'impact, prendre des informations
<p>But du jeu : Les prisonniers veulent s'évader de la prison et les gardiens doivent les en empêcher. Combien de prisonniers s'évaderont dans le temps imparti.</p>	
<p>Variantes : le nombre, l'emplacement et la couleur des portes peuvent changer pour complexifier le jeu : les prisonniers bleus doivent sortir à la porte bleue, ou le simplifier : 4 portes Possibilité de bloquer les prisonniers avec un bouclier Mettre des ballons à sortir de la prison (même genre de jeu que les pirates)...</p>	

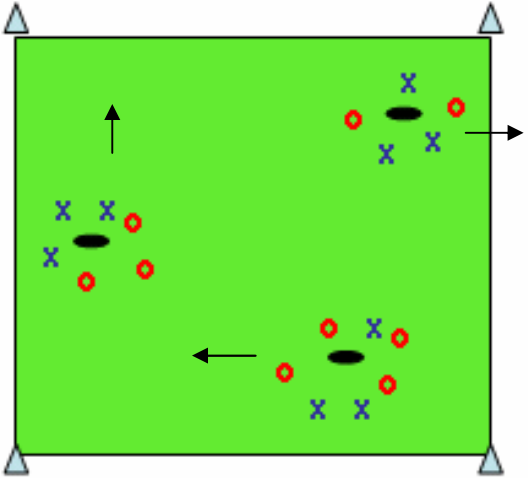
FICHE 11

<p>Objectif dominant : résoudre les problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : contacts adversaires, partenaires, sol, ballon</p>
<p>Matériel nécessaire : 12 plots, 1 ballon, 10 joueurs maxi par équipe avec dossards ou chasubles</p>	<p>GAGNE TERRAIN</p>
<p style="text-align: center;">Placement de départ :</p> 	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu réel • Respecter les règles fondamentales du jeu • L'équipe marque 1 point chaque fois que le ballon avance d'une zone et 4 points par essai • Les joueurs partent derrière leur ligne de but • Lancement au choix du maître (passes, ballon en l'air, ballon au sol, coup de pied, ...) • Un aide-compteur de points par équipe <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants : participation de tous, contacts acceptés, grand nombre de points marqués • Pour les défenseurs: contacts acceptés; organisation collective de défense
<p>But du jeu : avancer, agir au contact et marquer le plus de points par équipe</p>	
<p>Variantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Effectif réduit. 2) Terrain plus large lorsque les contacts sont de plus en plus acceptés 3) Jeu au pied accepté mais pas de point si le ballon sort du terrain 	

FICHE 12

Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs	Objectif spécifique : contacts
Matériel nécessaire : 4 plots, tapis	LES TORTUES
<p style="text-align: center;">Placement de départ :</p> <div style="text-align: center;"> <p>The diagram shows a 5x5 grid of green plots. Blue 'X' marks represent hunters and red circles represent turtles. The grid is surrounded by four blue triangles representing corner markers.</p> </div>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les tortues : se mettre à 4 pattes, et tenter d'échapper aux chasseurs. • Pour les chasseurs : retourner les tortues sur le dos <p>Les tortues retournées sont éliminées.</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les tortues : combativité, résistance • Pour les chasseurs : combativité et technique de lutte (déséquilibrer la tortue, la priver de ses appuis).
<p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les chasseurs : Retourner un maximum de tortues sur le dos en 30 secondes. • Pour les tortues : ne pas se laisser retourner 	
<p>Variantes : espace de jeu, temps plus long plus court..., un chasseur peut mettre plusieurs tortues sur le dos, on peut chasser la même tortue à plusieurs chasseurs</p>	

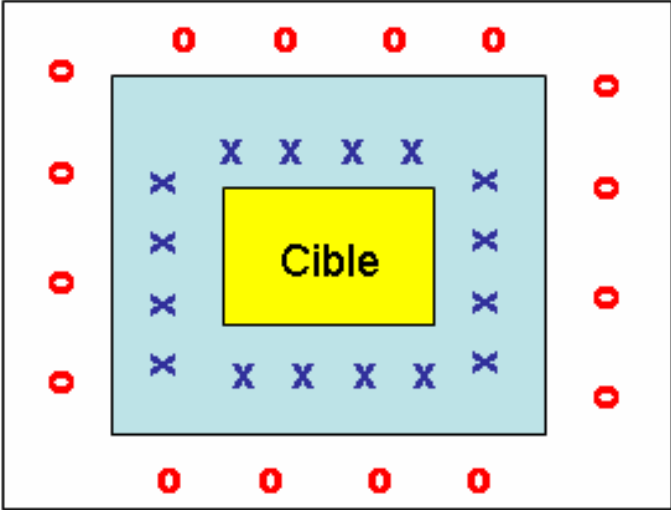
FICHE 13

<p>Objectif dominant : résoudre les problèmes affectifs</p>	<p>Objectifs spécifiques : contacts</p>
<p>Matériel nécessaire : 4 plots, 3 ballons, dossards ou chasubles</p>	<p>ARRACHER LES BALLONS</p>
<p style="text-align: center;">Placement de départ :</p> 	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 à 9 joueurs par grappe • Pour les 3, 4 attaquants : atteindre une ligne en restant regroupés debout, autour du porteur du ballon • Pour les 3 à 5 défenseurs : prendre le ballon ou emmener les attaquants en dehors des limites du terrain <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants: participation de tous, contacts acceptés avec le sol et avec les adversaires • Pour les défenseurs : contacts acceptés; organisation collective de défense
<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants : conserver ballon • Pour les défenseurs ; s'approprier le ballon 	
<p>Variantes : le nombre de joueurs, l'espace de jeu, temps de jeu, sens du jeu</p>	

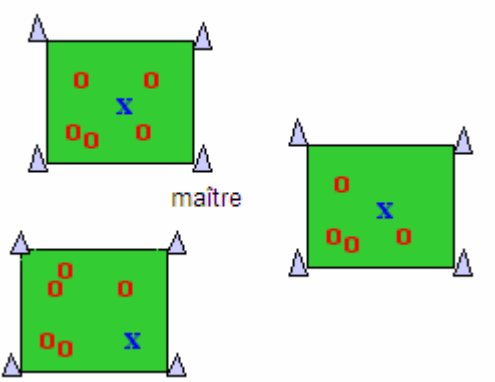
FICHE 14

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : contacts</p>
<p>Matériel nécessaire : 4 plots, 1 ballon par mouton</p>	<p>LES LOUPS ET LES MOUTONS</p>
<p style="text-align: center;">Placement de départ :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les moutons : sortir du pré sans être attrapé par les loups. Les moutons attrapés sont éliminés • Pour les loups: attraper les moutons en les plaquant <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les moutons: observer les loups et se situer dans l'espace • Pour les loups : cibler et anticiper la course d'un mouton; organisation collective
<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les moutons : esquiver pour sortir d'une zone • Pour les loups : plaquer pour attraper 	
<p>Variantes : nombre de joueurs, surface de jeu, durée du jeu, délimiter des portes de sorties</p>	

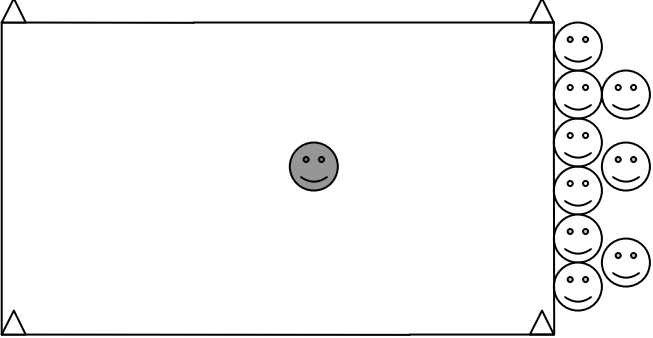


FICHE 15

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : contacts</p>
<p>Matériel nécessaire : 5 ballons, plots, chasubles ou dossards</p>	<p>LES BALLONS HORS DU CHATEAU FORT</p>
<p style="text-align: center;">Placement de départ :</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants : aller récupérer un ballon sur la cible et le ramener dans son camp • Pour les défenseurs : Faire obstacle aux attaquants tout en restant dans une zone délimitée <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants: capacité des joueurs à esquiver et à mettre en œuvre une stratégie • Pour les défenseurs : capacité à s'opposer
<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants : ramener le plus de ballons possible dans son camp • Pour les défenseurs : empêcher la progression des attaquants 	
<p>Variantes : temps de jeu + ou – long, nombre de ballons, nombre d'attaquants différent de celui des défenseurs, terrain de jeu + ou- grand, La façon de faire obstacle : placage du porteur de balle....</p>	

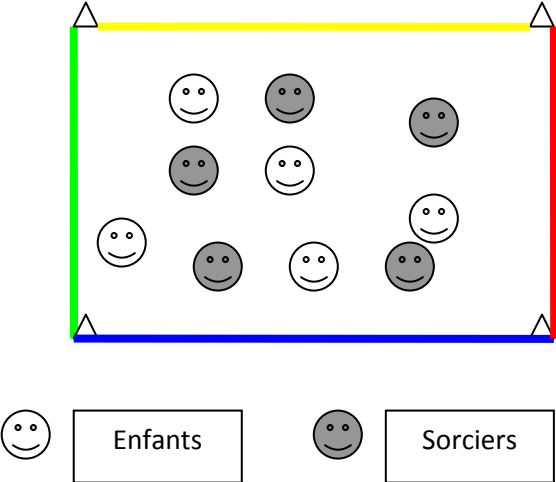
FICHE 16

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : contacts</p>
<p>Matériel nécessaire : 4 plots par terrain</p>	<p>LE DERNIER CARRE</p>
<p style="text-align: center;">Placement de Départ :</p> 	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les défenseurs : plaquer ou mettre l'attaquant à terre le plus rapidement possible • Pour les attaquants : courir dans l'aire de jeu sans se faire plaquer ou mettre à terre. <p>Tout attaquant mis à terre devient « statue »</p> <p>L'équipe qui a mis à terre le plus rapidement tous les attaquants a gagné.</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les défenseurs : plaquer ou mettre par terre son adversaire tout en tombant soi même • Pour les attaquants : éviter, trouver les espaces libres par rapport aux défenseurs
<p style="text-align: center;">But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants : faire tomber ou plaquer le plus vite possible • Pour les défenseurs : esquiver le plus longtemps possible les attaques 	
<p>Variantes : Déplacement des joueurs (en sautant, pas chassés, 4 pattes, ...)</p>	

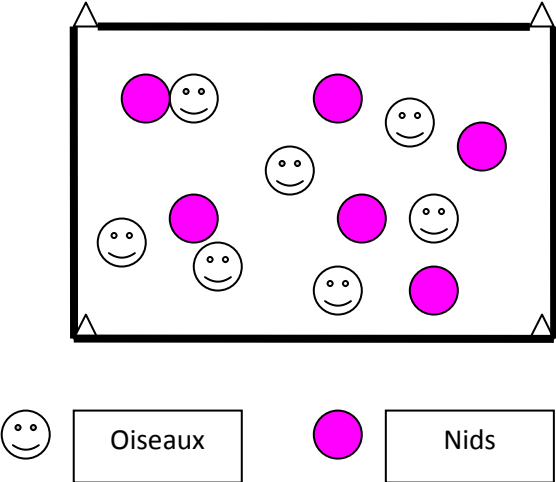
FICHE 17

Objectif dominant : Se repérer dans l'espace	Objectif spécifique : se déplacer dans les espaces libres
Matériel : plots	L'EPERVIER
<p>Placement de départ : terrain 15m x 10m</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Hirondelles</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Epervier</div> </div> </div>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les hirondelles Rester dans le terrain Au signal je dois sortir du nid Quand je suis attrapée, je deviens épervier • Pour l'épervier Attraper le plus possible d'hirondelles Ne jamais aller dans le nid des hirondelles <p>Lancement du jeu : Tous les hirondelles attendent dans le nid et demandent à l'épervier l'autorisation de sortir : « Epervier peut-on passer ? »</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les hirondelles regarder et se situer dans l'espace, prendre des informations pour éviter l'épervier et mettre une stratégie en place pour traverser le terrain • Pour l'épervier cibler et anticiper la course d'une hirondelle pour l'intercepter. Mettre en place une stratégie individuelle puis collective pour attraper le maximum d'adversaires
<p>But du jeu : sans être attrapé par l'épervier.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les hirondelles Traverser le terrain dans sa longueur • Pour l'épervier Attraper les hirondelles 	
<p>Variantes : les manières de capturer les hirondelles ceinturer, plaquer (dans ce cas le jeu se rapproche des araignées et des fourmis). L'épervier autorise les enfants qui ont des chaussettes rouges, des cheveux blonds, des manches longues...</p>	

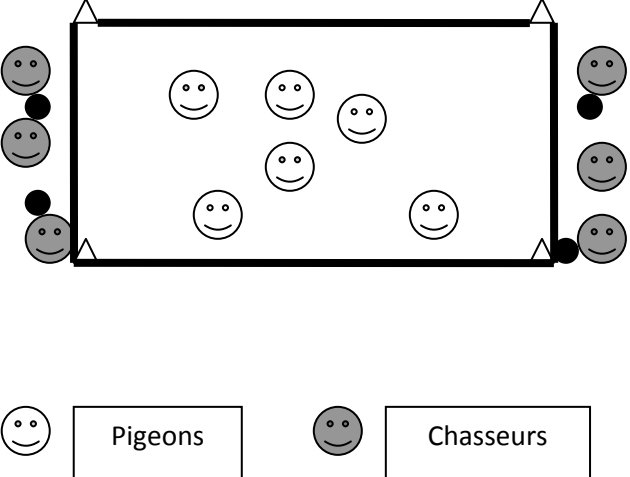
FICHE 18

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : se déplacer dans les espaces libres</p>
<p>Matériel nécessaire : plots de 4 couleurs</p>	<p style="text-align: center;">L'ARC EN CIEL</p>
<p>Placement de départ : terrain 15m x 15m</p> 	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les enfants Rester dans le terrain Au signal, regagner la ligne de couleur annoncée en esquivant les sorciers. Quand un enfant est attrapé, il reste sur place et ne bouge plus (il devient une statue). • Pour les sorciers Attraper le plus possible d'enfants avant qu'ils ne franchissent la ligne annoncée. <p>Lancement du jeu : Tous les joueurs se déplacent en trotinant dans l'espace et quand ils entendent la couleur d'une des lignes, le jeu commence.</p> <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les enfants : regarder et se situer dans l'espace par rapport à la cible et aux adversaires • les sorciers : empêcher l'adversaire de se démarquer en étant toujours en mouvement
<p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les enfants: arriver derrière la ligne annoncée • Pour les sorciers : attraper par les enfants 	
<p>Variantes : le nombre de lignes de couleur (le terrain ne doit pas être forcément être un carré) pour augmenter les possibilités de se démarquer. Possibilité de se diriger dans deux couleurs différentes pour obliger les enfants à réagir aux signaux et à repérer les espaces les plus délaissés par les sorciers.</p> <p>Faire évoluer la situation en chat glacé avec possibilité de libérer les statues en les touchant, dans ce cas le jeu dure plus longtemps. Compter combien d'enfants sont derrière la zone à la fin du temps imparti.</p> <p>Introduire un ballon qu'il faut amener derrière la ligne de couleur avec des passes dans tous les sens ; le faire évoluer en intégrant la règle du hors jeu pour obliger le porteur à avancer vers la cible et ses partenaires à se placer derrière lui.</p>	

FICHE 19

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : réagir au plus vite pour occuper l'espace libre</p>
<p>Matériel nécessaire : cerceaux ou des plots</p>	<p>LES NIDS D'OISEAUX</p>
<p>Placement de départ : terrain 20m x 20m</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Règles :</p> <p>Chaque oiseau est en mouvement avant le signal de départ. Au signal, il regagne un nid (cerceau). Ne pas aller dans un nid qui est occupé par un autre oiseau Si un oiseau n'a pas de nid, il est éliminé et devient juge avec son maître Sur le principe des chaises musicales, à chaque passage un cerceau est enlevé</p> <p>Lancement du jeu :</p> <p>Tous les joueurs se déplacent en trotinant dans l'espace et quand ils entendent le signal (par exemple un aliment) le jeu commence</p> <p>Comportements attendus :</p>
<p>But du jeu pour les oiseaux : trouver un nid le plus rapidement possible</p>	<p>regarder et se situer dans l'espace par rapport aux cibles et réagir plus vite que les autres</p>
<p>Variantes : la distance entre les cerceaux, les signaux de départ, introduire un porté de ballon, introduire un posé de ballon dans le nid</p>	

FICHE 20

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : s'adapter à l'adversaire pour éviter le ballon</p>
<p>Matériel nécessaire : plots, 1 ou 2 petits ballons ou ballons en mousse</p>	<p style="text-align: center;">LE TIR AUX PIGEONS</p>
<p>Placement de départ : terrain 5m x 10m</p> 	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les pigeons Eviter de se faire toucher directement par un ballon sinon élimination ainsi qu'en cas de sortie de terrain. Si un pigeon attrape le ballon de volée, il élimine le chasseur qui a tiré. Possibilité de sauter, plonger, tomber, courir... Les pigeons touchés sont éliminés. • Pour les chasseurs Toucher directement (sans rebond) les pigeons avec le ballon Ne pas toucher la tête <p>Lancement du jeu :</p> <p>Les pigeons sont dans le terrain et au signal « feu », le jeu commence</p> <p>Comportements attendus :</p>
<p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les chasseurs : Eliminer le maximum de pigeons en un temps donné. (une minute au départ, à réguler) • Pour les pigeons : Eviter le ballon ou l'attraper de volée 	<ul style="list-style-type: none"> • les pigeons : regarder et se situer dans l'espace pour éviter les ballons en utilisant tous les mouvements possibles. Prise d'info sur les deux côtés Adresse pour attraper les ballons, initiative et prise de risque • les chasseurs : ruser et feinter pour pouvoir toucher les pigeons
<p>Variantes : augmenter ou diminuer le nombre de ballons pour complexifier ou simplifier la tâche des pigeons Varier la taille du terrain en fonction des capacités des chasseurs à toucher les pigeons</p>	

FICHE 21

<p>Objectif dominant : Avancer seul ou collectivement</p>	<p>Objectif spécifique : Contacts, avancer, marquer</p>
<p>Matériel : plots</p>	<p style="text-align: center;">LE 1 CONTRE 1</p>
<p>Placement de départ : terrain 5m x10m</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>	<p>Règles :</p> <p style="margin-left: 40px;">Pour les attaquants: Faire le tour du plot Recevoir le ballon du maître Marquer un essai</p> <p style="margin-left: 40px;">Pour les défenseurs : Faire le tour du plot Empêcher l'attaquant de marquer</p> <p>Lancement du jeu : Les enfants sont placés en colonne sur le côté. « PRET-JEU » : les premiers de chaque ligne font le tour de leur plot respectif. Le maître passe le ballon à l'attaquant de différentes manières pour favoriser l'attaquant ou l'opposant : à terre ou en l'air pour mettre en difficulté l'utilisateur main- main pour le faciliter</p> <p>Comportements attendus : Pour les attaquants : avancer pour marquer Pour les défenseurs : bloquer son adversaire, le faire reculer et engager tout son corps dans la lutte</p>
<p>But du jeu : Marquer et empêcher de marquer.</p>	
<p>Variantes : la distance entre les plots pour favoriser l'avancée d'un des 2 joueurs. Faire évoluer la situation en 1+1 contre 1 (le +1 est un deuxième utilisateur) puis en 1+1 contre 1+1 pour atteindre le début de la coopération.</p>	

FICHE 22

<p>Objectif dominant : avancer seul ou collectivement</p>	<p>Objectif spécifique : coordination dans les déplacements</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>LES DEMENAGEURS</p>
<p>Placement de départ : longueur 8m</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>	<p>Règles :</p> <p>Des équipes de 4. Courir jusqu'à la ligne, et revenir au départ. Le second s'accroche au premier, ils réalisent le parcours à deux et ainsi de suite. Si le partenaire est lâché pendant le trajet les 2 joueurs reviennent au départ de l'aller ou du retour. Le jeu s'arrête quand tous les coureurs sont passés</p> <p>Lancement de jeu :</p> <p>Au signal les premiers de chaque colonne partent.</p> <p>Comportements attendus :</p> <p>Les enfants doivent trouver le juste milieu entre : une grande vitesse et le je risque de lâcher le partenaire et un déplacement plus lent qui peut faire perdre la course.</p>
<p>But du jeu : C'est une course la première équipe qui a réalisé le parcours en entier a gagné.</p>	
<p>Variantes : en gardant le principe de s'accrocher à chaque voyage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier les parcours à l'aller : faire des zigzags, des tours de cerceau, passer sous une barre... - varier les déplacements : en canard, à quatre pattes, course arrière... <p>varier les manières de s'accrocher : à la taille, avec une main, aux épaules, entre les jambes...</p>	

FICHE 23

<p>Objectif dominant : Avancer seul ou collectivement</p>	<p>Objectif spécifique : coopération, opposition</p>
<p>Matériel nécessaire : foulards, brassards, dossards, 1 ballon de rugby</p>	<p>LA PASSE A DIX</p>
<p style="text-align: center;">Placement de Départ :</p> <div style="text-align: center; margin-bottom: 5px;">20 m</div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-right: 10px; text-align: right;">10 m</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> </div> </div>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes avec des signes distinctifs) - L'enseignant lance le ballon dans le terrain - L'équipe qui réceptionne commence alors un jeu de passes - Le porteur du ballon n'a pas le droit d'avancer - Le ballon est donné à l'équipe adverse quand <ul style="list-style-type: none"> o Les joueurs d'une équipe ont fait 10 passes d'affilée (: 1 point) o La balle tombe à terre o Le porteur du ballon avance et/ou conserve la balle plus de 3 secondes sur place sans la passer - Les défenseurs ne peuvent ni frapper ni arracher le ballon. Ils peuvent faire écran avec leur corps et intercepter le ballon <p>Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les défenseurs : plaquer ou mettre par terre son adversaire tout en tombant soi même • Pour les attaquants : éviter, trouver les espaces libres par rapport aux défenseurs
<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les attaquants : se faire 10 passes de suite sans perdre le ballon • Pour les défenseurs : récupérer le ballon 	
<p>Variantes : nombre de passes ; le porteur du ballon peut avancer de trois pas ; le défenseur peut arracher la balle ; plaquer.</p>	