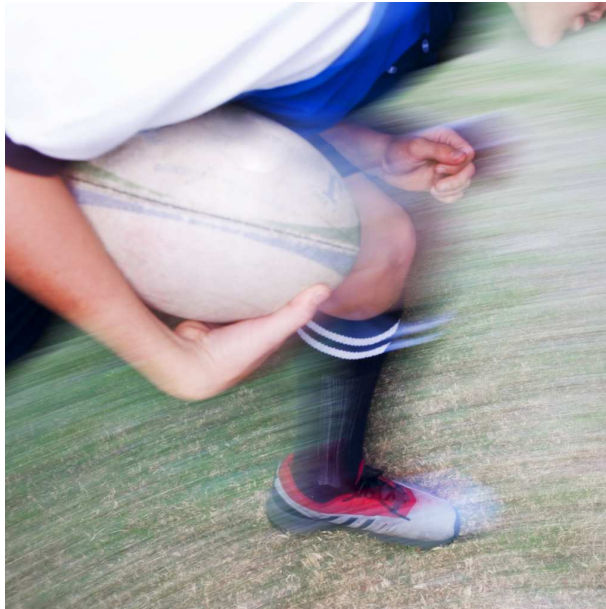


ACTIVITE RUGBY

Aux cycles 2 et 3



- ✓ En quoi cette activité présente-t-elle un intérêt à l'école élémentaire ?
 - ✓ Quelle est sa place dans les programmes ?
- ✓ Comment la mettre en œuvre avec des élèves de cycle 2 et de cycle 3 ?

Document réalisé à partir de

- *Et si on jouait au rugby (USEP)*
- *Extraits du document FFR/DTN : Plan de Formation du Joueur Tome 2*

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

C'est donc à la fois un jeu collectif et de lutte, d'où des fondamentaux à développer très tôt, par la programmation de modules d'apprentissage autour de jeux collectifs et de la lutte :

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

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

□ **Contradiction commune à tous les jeux collectifs :**

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

□ **Contradictions spécifiques au rugby :**

- L'affrontement corporel est bien le premier problème à résoudre. Il place les joueurs (porteur du ballon et opposant) dans une situation d'épreuve qui fait émerger
 - ✓ la gestion du couple risque/sécurité
 - ✓ la gestion de problèmes affectifs à résoudre : peurs du ballon, de l'adversaire, du sol.
- Avancer en tenant compte à la fois du droit de charge sur le porteur du ballon et du mode d'échange exclusivement vers l'arrière.

2 principes fondamentaux ; 4 règles fondamentales :

Principes fondamentaux	Règles fondamentales	Description	Esprit du jeu	
<p>- Avancer en continuité</p> <p>- Lutter</p> <p>Avec ou sans le ballon</p> <p>→ Pour les utilisateurs :</p> <p>Il est nécessaire d'avancer vers la cible adverse, de lutter pour conserver le ballon et de marquer</p> <p>→ Pour les opposants :</p> <p>Il est nécessaire d'avancer vers l'adversaire, de lutter pour récupérer le ballon et de protéger sa cible.</p>	La marque	Aplatir le ballon = toucher le sol par une action de haut en bas.	Matérialiser la conquête d'un territoire/l'en-but	
	Les droits et devoirs des joueurs	<p><u>Ce qui est autorisé :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir avec le ballon, le passer, le garder, éventuellement le botter... - Intervenir sur le porteur de balle (droit de charge) : saisir, ceinturer, mettre au sol, plaquer... <p><u>Ce qui est interdit :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les actions dangereuses ou déloyales : placage au cou, raffut au-dessus du torse, croc en jambe, agression verbale... 	<p>Respecter et protéger le joueur</p> <p>Equilibrer les possibilités d'action entre les utilisateurs et les opposants</p>	
	Le jeu au sol	Pour pouvoir jouer, il faut être debout sur ses deux pieds.	Respecter, protéger le joueur	Rendre le ballon disponible (continuité du jeu)
	Le hors jeu (l'en avant)	Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.		

Intérêts pédagogiques

Apprendre à circuler avec lucidité dans un milieu « hostile » oblige à une **éducation de la perception**, de **l'intelligence** et de la **décision**. Ceci nécessitera des relations de confiance, de bienveillance et de respect mutuels, afin que chacun puisse tirer bénéfice de sa pratique.

La faible technicité du jeu (liberté de déplacement et de manipulation du ballon, liberté d'intervention sur le porteur de balle...) autorise la participation et l'expression de tous les enfants (garçons / filles, petits / grands...).

La dimension collective de l'affrontement renforce également les **rappports d'entraide, de solidarité et de respect entre les joueurs**. La coopération avec les partenaires doit permettre d'atteindre la cible.

Enfin l'expérience montre que la pratique du rugby à l'école constitue souvent un levier de transformation et de régulation de la vie du groupe dans la classe (modification des positions et des statuts de dominants, dominés...).

En résumé... quatre bonnes raisons au moins de programmer l'activité pour les élèves :

- Sur le plan affectif : Agir dans une situation d'épreuve (maîtrise de la charge émotionnelle)
- Sur le plan perceptif : Diversifier ses prises d'informations visuelles (devant / sur le côté / derrière), tactiles et kinesthésiques (poussées, corps à corps...)
- Sur le plan moteur : Enrichir ses conduites motrices par les courses, la lutte et l'échange de balle
- Sur le plan social : Contribuer à transformer et à enrichir le réseau des relations et le climat de la classe

QUE DISENT LES PROGRAMMES ?

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

- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

• **En maternelle (GS) :**

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

Agir et s'exprimer avec son corps :

- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives
- se repérer et se déplacer dans l'espace

Devenir élève :

- éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions ;
- exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires ;

• **CP-CE1 :**

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.
- Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Compétences attendues à la fin du CE1 :

- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

• **Cycle 3**

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.

- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Compétences attendues en fin de CM2 :

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

Démarche

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

En autorisant le contact corporel, le jeu de rugby donne au rapport d'opposition entre deux équipes une dimension particulière. Cette caractéristique représente à la fois l'enjeu de formation majeur et l'obstacle à franchir pour les élèves.

Il s'agit de les faire passer :

- *d'une pratique affective et égocentrique, centrée sur les émotions nées de la confrontation avec l'activité et qui peut engendrer des comportements tels que l'appréhension, la transgression des règles, l'agressivité...*
- *à une pratique plus socialisée, centrée sur la maîtrise des émotions, la coordination des rôles et des actions sur le (et en dehors du) terrain.*

Au cours de l'étape 1 :

L'intention prioritaire est de libérer les élèves de l'appréhension du contact et de permettre l'appropriation des règles et des principes fondamentaux.

Jeux à thèmes comme contact avec le ballon, le sol ou le partenaire. L'utilisation de terrains étroits, au début de l'apprentissage, favorisera l'affrontement corporel (qui est aussi l'obstacle à franchir) dans des conditions de sécurité optimales (ralentissement du jeu, des courses : réduction de l'intensité des contacts).

Au cours de l'étape 2 :

L'intention prioritaire est de favoriser la recherche par les élèves d'une coopération pour atteindre la marque et pour s'opposer à l'adversaire.

On s'appuiera sur un travail de prise d'information relative à la pression exercée par l'adversaire (appréciation du rapport de force). L'utilisation de terrains élargis accompagne cette évolution.

Au cours de l'étape 3 :

L'intention prioritaire est d'optimiser le choix et la mise en œuvre par les élèves de solutions collectives tant en utilisation qu'en opposition.

On cherchera à affiner la lecture du dispositif adverse et à favoriser l'élaboration de principes d'efficacité.

Attention, il s'agit bien à chaque stade de favoriser et valoriser la marque !

RECOMMANDATIONS :

- module d'apprentissage de 8 à 12 séances
- Confier le rôle de l'arbitrage aux élèves

A chaque séance :

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

SITUATION DE RÉFÉRENCE

Évaluation en début et fin de module. A utiliser aussi à chaque fin de séance pour permettre aux élèves de réinvestir leurs apprentissages et au maître de mesurer les effets.

Objectifs	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES
Marquer plus d'essais que l'équipe adverse	2 équipes avec des chasubles de couleur différentes Dimensions du terrain / nombre de joueurs : - 22 m x 15 m pour un jeu à 5 contre 5 - 30 m x 22 m pour un jeu à 8 contre 8	<p>➤ Engagement générique pour toute mise en jeu au cycle 2, et seulement pour les premières séances au cycle 3.</p> <p>Puis, coup de pied franc pour la suite du module au cycle 3 : le joueur doit toucher le ballon avec le pied avant de le jouer.</p> <p>➤ Toujours à 3 m de toute ligne sur un terrain 22m x 15m. (ou bien à 5 m de toute ligne sur un terrain 30m x 22m).</p>	Ne pas faire à l'autre ce que tu ne voudrais pas qu'il te fasse.
Respecter les règles	L'en but doit être matérialisé (cible à atteindre) 1 ballon de rugby Sifflet ; chronomètre 1 arbitre : rôle dévolu à un élève au cycle 3.	Variantes pour réinvestir des apprentissages : - Dans les mains d'un joueur les deux équipes très proches l'une de l'autre - En lançant le ballon en l'air - En le faisant rouler - En le donnant derrière les attaquants - En le donnant derrière les défenseurs - En le donnant aux non participants habituels - En le donnant à un leader de jeu entouré par tous les joueurs de l'autre équipe etc...	Adapter les consignes à l'acquisition des règles fondamentales Séance de départ : marquer et empêcher de marquer

Règles :

Marque : 1 point par essai = ballon aplati dans l'en but.

La ligne de touche est extérieure au terrain.

- Remise en jeu sur touche, faute ou essai :
 - balle au sol à 3m de toute ligne sur terrain 22m x 15 (5m si terrain 30 x 22) : au cycle 2, et en début de module au cycle 3, **l'engagement générique est recommandé** (voir ci-dessous) ; Ensuite, coup de pied de franc (le joueur doit toucher le ballon avec le pied avant de le jouer).
 - équipe adverse à 3 m minimum du ballon
 - au centre du terrain au début du match et après chaque essai.
- Pas de jeu au sol :
 - pour jouer le ballon il faut être sur ses deux pieds (à genoux : interdit).
 - Le joueur plaqué et tenu au sol doit lâcher le ballon.
- Hors jeu :
 - Attaquants : Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.
 - Défenseurs : le ballon détermine une ligne imaginaire de hors-jeu qui sépare les deux camps. Les défenseurs doivent se placer dans leur camp entre le ballon et leur en but.
 - ↪ l'arbitre peut replacer les joueurs sans arrêter le jeu tant que le joueur n'intervient pas dans l'action.
 - ↪ Si le joueur hors jeu intervient dans l'action : arrêter le jeu et expliquer. L'équipe sanctionnée recule de 3m.
 - On ne peut ni passer ni lâcher le ballon vers l'avant avec les mains (en-avant).
- Pas de jeu au pied : choix pédagogique dans un premier temps pour éviter de voir des enfants se débarrasser du ballon et refuser le contact/la lutte.
- Droits et devoirs du joueur : aucune prise autorisée au-dessus des épaules ; les poussées ne se font qu'en corps à corps. Tout croc en jambes, coup d'épaule, de pied..., raffut au-dessus des épaules et autre brutalité doivent être immédiatement sanctionnés et expliqués.

Recommandation pour les regroupements (debout) :

Les élèves sont attirés par le ballon et s'agglutinent autour formant une « grappe ». Ce type de grappe est à laisser se développer dans un premier temps car cela favorise la lutte pour la récupération du ballon debout. De plus, jusque vers 8 ans, l'enfant présente la particularité d'être égocentrique (Moi et le ballon) ce qui ne l'incite pas à passer son ballon.

En conséquence, arrêt du jeu si le ballon ne sort pas dans une situation de blocage : on redonne alors la balle à l'équipe qui a avancé pendant le regroupement.

Par la suite, on favorisera la continuité du jeu et la progression de la balle vers l'en but adverse de façon collective pour éviter ce phénomène de grappe.

Mise en jeu : l'ENGAGEMENT GÉNÉRIQUE.

- ✓ DESIGNER le joueur qui prendra le ballon (changer à chaque remise en jeu ; tous les enfants en bénéficient) ;
- ✓ AVANCER de deux pas, POSER le ballon au sol ;
- ✓ ELOIGNER (avancer) bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain).
- ✓ Tous les joueurs non hors-jeu peuvent jouer le ballon dès qu'il est au sol.

Intérêts :

- ⇒ Permet un déséquilibre favorable à l'attaque ;
- ⇒ Permet de placer une défense à 3m règlementaires ;
- ⇒ Met en confiance l'attaquant qui prend le ballon, lui laisse un peu de temps pour analyser le placement des adversaires et faire un choix.

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

- **niveau 1** : enfant ne participant pas directement aux actions mais qui suit les mouvements du jeu (joueur satellite) ou refusant le contact mais comprenant et respectant les règles
- **niveau 2** : joueur s'impliquant dans le jeu, acceptant le contact mais peu efficace dans la réalisation des passes, plaquages, ... joueur donnant peu sa balle ou trop tard
- **niveau 3** : joueur très engagé dans le jeu, gérant de façon efficace les contacts, capable de réaliser des choix avec la balle.

En plus, d'autres critères peuvent s'ajouter pour répartir les élèves: le gabarit, garçon/fille.

ÉVALUATION : en valorisant les résultats atteints, mesurant les évolutions des élèves, à partir de la situation de référence.

Grille d'évaluation disponible à la page suivante pour situer les élèves : cocher les items observés ; compter le nombre par niveau. Le niveau le plus représenté correspondra au niveau global de l'élève.

LES VARIABLES :

- Le nombre d'élèves
- Le temps
- L'espace ou les espaces
- Le matériel
- Les règles et / ou les consignes
- Les positions

LES SÉANCES :

- Chaque séance peut être doublée, c'est-à-dire qu'on peut reprendre son contenu deux fois consécutivement.
- La répétition est importante.
- Pour chaque séance, plusieurs situations ayant le même objectif vous sont proposées.
- La vitesse et la distance entre les joueurs sont 2 éléments importants qu'il faut surveiller.

Dimensions terrain :

- 22 m x 15 m pour un jeu à 5 contre 5
- 30 m x 22 m pour un jeu à 8 contre 8.

Temps de jeu : 3 à 5 minutes par match.

Consignes de sécurité à répéter avant chaque séance :

- Ne pas faire mal
- Ne pas se faire mal
- Ne pas se laisser faire mal

Thèmes à travailler :

- Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à marquer
- Affectif : contact avec le sol, le partenaire et l'adversaire
- Affectif ; contact avec l'adversaire (lutte)
- Evitement et prise d'espace
- Avancer
- Défendre
- Deux formes de jeu

Grille d'évaluation

Elèves									
RUGBY									
Niveau 1 : Jeu anarchique ; des peurs qui perturbent la participation au jeu ; découverte des règles									
a. Evite les contacts (avec le ballon, les adversaires, le sol), recule avec le ballon.									
b. Passivité sur le terrain, se tient loin du ballon (joueur « satellite »).									
c. Ne maîtrise pas le ballon (l'échappe, s'en protège au moment de la réception...).									
d. Réalise des actions individuelles									
e. Enterre le ballon ou s'en débarrasse.									
f. Connaît et respecte peu les règles									
Niveau 2 : Jeu plus élaboré par la mise en pratique des fondamentaux de l'activité ; peurs davantage maîtrisées									
a. Accepte davantage les contacts : va vers le ballon, lutte pour l'attraper, attrape/plaque les adversaires									
b. Fait des passes après blocage (même approximatives)									
c. Maîtrise le ballon									
d. Cherche les espaces libres									
e. Connaît et respecte des règles									
Niveau 3 : S'engage dans un projet collectif en connaissant les règles du jeu, en y tenant différents rôles, et en proposant des réponses adaptées									
a. Plaque et lutte pour obtenir le ballon									
b. Joue collectivement : passe pour avancer, soutient, fait jouer les autres									
c. Individuellement, avance ou facilite la continuité du jeu									
d. Maîtrise le ballon (habileté et utilisation)									
e. Adapte ses placements en tant qu'attaquant ou défenseur.									
f. Connaît et s'adapte aux règles en tant que joueur et arbitre									

Situations de mise en train

➤ Motricité :

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

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

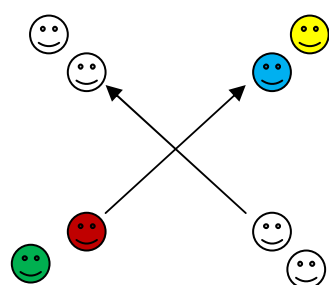
Après deux séances, demander à un élève à tour de rôle de proposer un mouvement, les autres devant l'exécuter avec lui.






➤ Passes en relais face à face

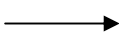
- Courir et porter le ballon au partenaire situé en face : le porteur « offre » le ballon en le tendant (ne pas jeter ou lancer, mais donner) ; le réceptionneur tend les bras pour recevoir le ballon. Dans un 1^{er} temps, le réceptionneur ne part que lorsqu'il a reçu le ballon. Par la suite, il pourra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

➤ Passes en croix entre 4 groupes

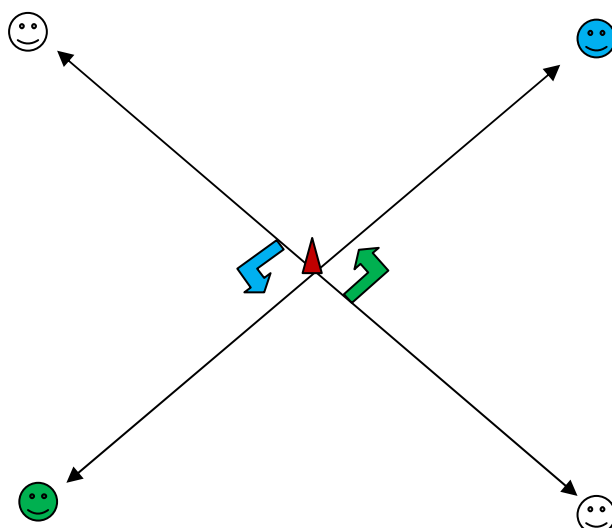
A. En relais : Courir et faire une petite passe en se croisant au joueur de l'équipe situé en face dans la diagonale (aller-retour) ; les deux diagonales à la fois. 1 ballon pour chaque diagonale.



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

Situation A :  = court et passe à

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



Situation B :
courir et passer à gauche

➤ Amasse ballons

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

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

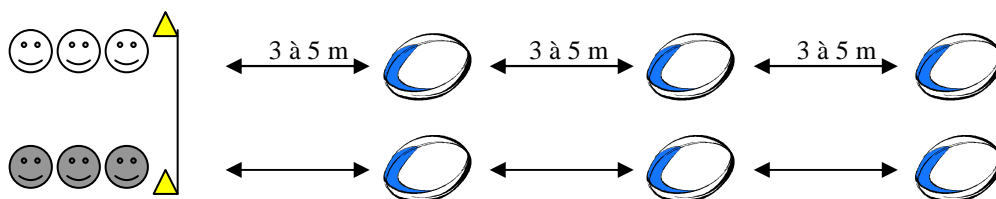
Matériel : 3 ballons à transporter par équipe. 3 plots par équipe pour matérialiser la zone où ramasser/déposer les objets.

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

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

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

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



➤ L'horloge

Organisation : Les élèves sont disposés en cercle. 3 autres (défenseurs) sont placés en file indienne à l'extérieur (environ 3 pour 10 dans la ronde). Déterminer une entrée (porte) dans la ronde par la position d'un plot ou de l'adulte.

Tâche : Au signal, les élèves de la ronde font circuler le ballon en faisant des passes aux élèves placés immédiatement à leurs côtés. Au même moment, le premier défenseur court autour de la ronde et rentre après un tour complet par la porte. Une fois dans la ronde, il doit intercepter le ballon sans le disputer dans les mains ; le second défenseur court à son tour autour de la ronde et rentre par la porte pour venir aider son partenaire.

But pour les utilisateurs : faire le plus grand nombre de passes sans se faire intercepter le ballon.

But pour les défenseurs : intercepter le ballon le plus vite possible.

Matériel : 1 ballon, un plot, des chasubles ; sifflet pour le maître.

Règles :

- On ne compte pas les passes lorsque le ballon va au sol.
- Le jeu s'arrête lorsque le ballon est intercepté **ET** que tous les défenseurs sont entrés dans la ronde.
- Les utilisateurs peuvent bouger dans la mesure où ils restent dans la ronde/forment toujours un cercle.
- Ne pas faire mal ; ne pas se faire mal ; ne pas se laisser faire mal.

Variantes :

- Taille de la ronde (distance entre utilisateurs)
- Nombre d'utilisateurs/d'opposants
- Possibilité ou pas de disputer le ballon
- Longueur des passes : aux joueurs placés immédiatement à côté ou à tout partenaire de la ronde.

Critères de réussite :

- Utilisateur : J'ai réussi si mes ballons donnés n'ont été ni interceptés ni au sol.
- Opposant : J'ai réussi si j'ai intercepté le ballon.

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

➤ **Lions et gazelles** : Courir vite avec différents départs ; réagir au signal.
1 mètre environ entre le lion et la gazelle. Au signal, le lion doit attraper la gazelle avant qu'elle atteigne le plot (5 à 10 m). Départ debout de face/en arrière, assis, à quatre pattes, allongé.

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

Variante :

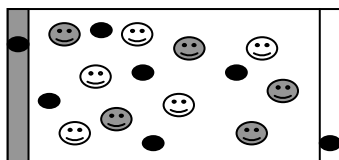
Dans un carré (2x2m), 2 équipes de 3 joueurs luttent pour obtenir ou garder le ballon. Commencer par 1 joueur de chaque équipe (1 contre 1), puis introduire un joueur supplémentaire pour chaque équipe, etc...

Critères de réalisation :

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

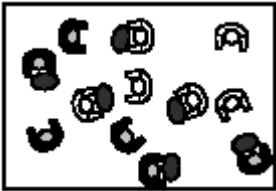

Thème : Ne pas avoir peur du ballon et apprendre à marquer

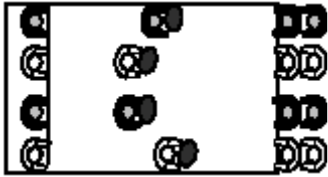
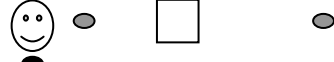
LES ECUREUILS



BUT (pour l'élève)	Règles	Aménagement	Critères de réussite	Critères de réalisation
<p>Ramener le plus de noisettes possible dans son garde manger</p>	<p>Les écureuils ☺ et les écureuils ☺ doivent ramasser et ramener chez eux le plus de noisettes possible. On doit poser la noisette dans l'arbre.</p> <p>Quand il n'y a plus de noisettes par terre, on peut les voler à un autre écureuil. Mais interdiction de prendre les noisettes dans l'arbre des autres.</p> <p>Lancements/Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - de moins en moins de noisettes dans le champ - Plusieurs arbres de stockage - Taille du terrain - Départ du jeu de son arbre ou d'une position figée sur le champ. - On peut se lancer les noisettes 	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ballons : au début un nombre impair (9 à 11), un seul au final. - Terrain de 15x10 - Maillots/chasubles de 2 couleurs différentes. - 1 sifflet <p><u>Humain</u> :</p> <p>Des équipes de 7 à 8 élèves.</p>	<p>Sur 11 ballons, mon équipe et moi en avons ramené au moins 6.</p> <p>Sur 11 ballons, j'ai ramené au moins un ballon.</p>	<p>Je connais mes partenaires/mes adversaires.</p> <p>Je connais mon rôle : attaquant/défenseur</p> <p>Je sais où je dois marquer.</p> <p>Je sais ramasser, tenir, attraper, lancer, courir avec le ballon.</p>

Pour ce jeu, la situation finale sera le jeu avec un seul ballon.

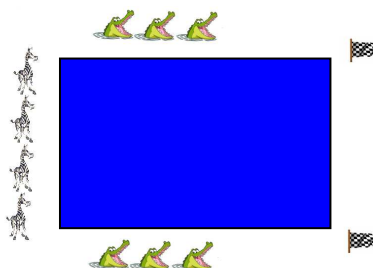
BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES FOURMIS				
<p>Manipulation</p> <p>Courir et passer le ballon.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons</p> 	<p>Les deux équipes trottent en occupant tout l'espace.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Passe à un joueur lorsqu'il le croise, sans distinction d'équipe. - Ne pas se toucher - Se regarder dans les yeux au moment de la passe, puis regarder le ballon - Tendre les bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible) - Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de ballons de plus en plus important. - Espace de jeu plus ou moins grand. - Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot. - Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot différente.
RAMASSE BALLONS				
<p><i>Manipulation</i></p> <p>Courir, et poser le ballon.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes Terrain 10x10, 15x15. Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3).</p> 	<p>Les deux équipes trottent en occupant tout l'espace.</p>	<p>Au départ les ballons sont posés au sol. Au signal, dès qu'un joueur arrive devant il le ramasse puis le repose. Ne pas se toucher</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de ballons de plus en plus important. - Espace de jeu plus ou moins grand. - Réaliser un lancer en l'air avant de le poser. - Passer le ballon à un partenaire de son équipe, de l'équipe adverse qui le pose à terre.

L'ÉVENTAIL				
Echauffement Manipulation Se rappeler de tous les prénoms	Par groupe de 5 ou 6 <div style="text-align: center;"> † 2 † 3 † 1 † 4 † 5 † 6 </div>	1 joueur face aux autres placés en demi-cercle	Le joueur 1 passe à 2 en annonçant son prénom. 2 lui refait la passe et annonce les 2 prénoms, ainsi de suite. Ne pas faire tomber le ballon	Chaque joueur passe au milieu Distance de passe
LA COURSE EN RELAIS				
Courir et passer le ballon à un partenaire à l'arrêt (relais).	Equipe de 4 joueurs. 2 Joueurs de chaque coté. 1 ballon. 	Les équipes sont à l'arrêt. Au signal, le porteur de la balle court la donner à son partenaire en face et ainsi de suite.	Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains. Ne pas faire des équipes de plus de 4 joueurs. Effectuer l'exercice dans un temps donné (en fonction de l'âge de l'enfant	- Poser la balle au sol à chaque passage. - Passer la balle à son partenaire. - Augmenter la distance. - Courir en tenant la balle de différentes façons (à 2 mains, d'une main,). - Arrivé à 5m du partenaire faire la passe au pied
RELAIS MARQUER				
Courir et Marquer	4 à 5 joueurs par équipe 	Course Effectuer l'aller retour le plus rapidement possible. Tous les joueurs d'une même équipe sont en colonne	Le relayeur part avec le ballon le pose dans le carré au milieu fait le tour du plot gris, ramasse le ballon et le donne au suivant.	-Faire une roulade au plot gris -Démarrer avec le ballon posé dans le carré.

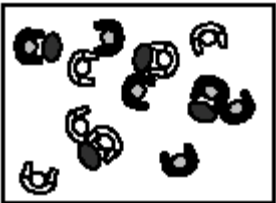

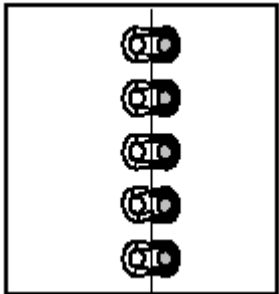
Thème : Contact avec le sol, le partenaire et l'adversaire

LES ZÈBRES ET LES CROCODILES




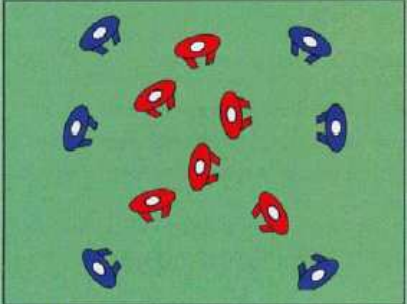
Objectif : Affectif (contact avec le sol et l'adversaire).



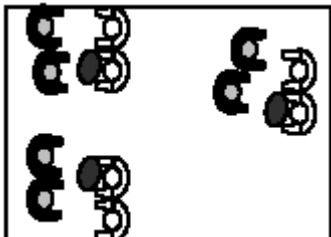




BUT (pour l'élève)	Règles	Aménagement	Critères de réussite	Critères de réalisation
<p>Les zèbres doivent traverser l'étendue d'eau.</p> <p>Les crocodiles doivent les attraper.</p>	<p>Tous les participants sont à 4 pattes (sur les genoux)</p> <p>Les zèbres doivent franchir la rivière et en sortir entre les 2 drapeaux sinon ils repartent au point de départ. Ils doivent lutter pour traverser, le fait qu'ils soient attrapé ne suffit pas il faut qu'ils soient retenus dans l'eau.</p> <p>Les crocodiles doivent attraper et retenir les zèbres pour être vainqueur.</p> <p>La lutte peut être individuelle (choix de la cible en fonction du niveau). Elle peut être collective (on se met à plusieurs en ciblant les proies)</p> <p>Comptage des points : nombre de survivants au bout d'un temps donné.</p>	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrain de 10x5 - Plots - Maillots/chasubles de 2 couleurs différentes. - 1 sifflet <p><u>Humain</u> :</p> <p>Des équipes de 7 à 8 élèves.</p>	<p><u>Zèbres</u> :</p> <p>J'ai réussi si je n'ai pas été attrapé/ tenu durant la partie.</p> <p><u>Crocodiles</u> :</p> <p>J'ai réussi si j'ai attrapé/ tenu au moins un zèbre durant la partie.</p> <p>J'ai réussi si j'ai attrapé/ tenu plus de zèbres que je n'ai été attrapé.</p>	<p><u>Zèbres</u> :</p> <p>Je me déplace en fonction des adversaires/des espaces libres.</p> <p><u>Crocodiles</u> :</p> <p>J'attrape et je tiens l'adversaire immobilisé au sol, sans lui faire mal.</p> <p>Je choisis une stratégie (individuelle ou collective).</p>

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTOS TAMPONNEUSES				
Courir, faire des passes et se toucher.	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>Les élèves trottaient dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires. Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaulée..</p>	<p>On se donne un petit coup d'épaulée que lorsqu'on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux.</p> <p>Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire ou augmenter l'espace. - Augmenter le nombre d'élèves. - Se donner des coups d'épaulées en se croisant avec ou sans ballon. - Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS				
Conserver ou récupérer le ballon	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs.</p> 	<p>Les joueurs ont un ballon chacun et courent avec les dans l'espace. Au signal les doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les doivent essayer de récupérer les ballons.</p>	<p>Les et les doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les par ballon récupéré.</p> <p>Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<p>Se regrouper en faisant un cercle debout</p>
JEU DE LA FRONTIERE				
<p>Les tirent les résistent</p>	<p>Pour 20 joueurs 30x50</p> 	<p>Les et les de chaque côté de la ligne se tiennent par les mains poignets. Au signal les tirent les pour leur faire franchir la ligne.</p>	<p>Les et les doivent rester debout sans se lâcher. Jeu dans un temps donné. Un point pour les lorsqu'un franchit complètement la ligne.</p> <p>Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les et les jouent à la fois les deux rôles. Départ dos contre dos, ligne au milieu des 2 joueurs. - Les et les du même côté de la ligne sont l'un derrière l'autre. doit pousser pour lui faire franchir la ligne.

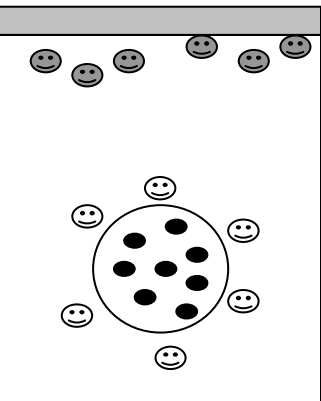



LE GRAND DEMENAGEMENT

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT CONSIGNES	VARIABLES
Lutter repousser l'adversaire résister à la poussée de l'adversaire	<p>Les  trottent dans tous les sens. Au signal les  doivent les faire sortir du terrain. En intérieur possibilité de mettre les  entassés (accrochés entre eux) dans un coin de l'espace pour les « déménager » vers un autre coin.</p> 	<p>Bien définir les modalités d'intervention en interdisant tout ce qui est dangereux. Réglementer en tenant compte des différents cas de figure comme la chute par exemple (laisser le joueur se relever ? possibilité de le traîner ?...). Privilégier les actions de poussée par rapport aux actions de tirage. La taille du terrain doit être adaptée aux ressources des joueurs.</p>	<p>Les régulations s'orientent sur la répartition des tâches (poussées qui se contredisent, poussées à l'inverse de ce qui est recherché) et sur la qualité des attitudes au contact. Le score peut s'établir soit en comptant le nombre de joueurs « déménagés » en un temps donné, soit en comparant le temps consommé pour « déménager » l'ensemble des adversaires.</p>


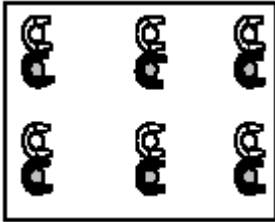
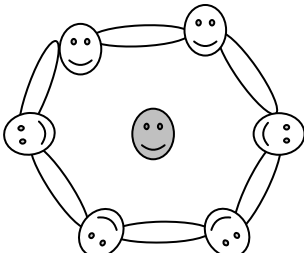
LES VOLEURS ET LES GENDARMES

Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<p>2  et 2  porteurs du ballon Au signal les  doivent conserver le ballon le plus longtemps possible et les  doivent essayer de le récupérer.</p>	<p>Personne n'a le droit de faire tomber l'autre. Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire ou augmenter l'espace. - Augmenter le nombre de joueurs. - Autoriser les passes - Le faire à 1 contre 1
---	---	---	---	--

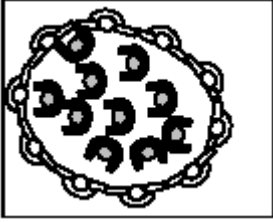
LES CHEVALIERS ET LES BANDITS

Coopérer en attaque et en défense	<p>2 équipes un terrain de 20x30 Dans l'espace un rond de 5m de diamètre</p> 	<p>En gris le camp des voleurs  En rond le château fort entouré  le chevaliers qui protègent un trésor </p>	<p>Les voleurs doivent transporter le trésor dans leur camp. Les chevaliers doivent protéger le trésor. Les voleurs sont invisibles tant qu'ils ne portent pas de trésor. Les chevaliers ne peuvent entrer dans le château que pour y ramener un trésor. Les chevaliers ne peuvent pas aller récupérer le trésor chez les voleurs. Les chevaliers peuvent récupérer un trésor en faisant tomber un voleur et son butin (quand le voleur tombe il lâche le trésor).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Château fort Plus ou moins grand - Plusieurs repères pour les voleurs - Possibilité de s'aider entre voleurs et entre chevaliers - Introduction de la passe pour les voleurs et pour les chevaliers
-----------------------------------	--	--	--	--

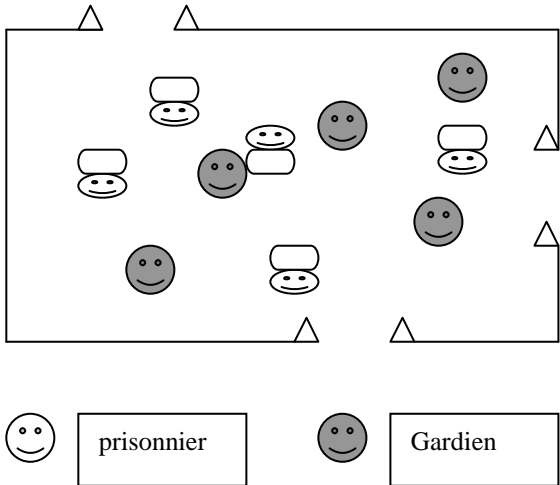
Thème : Affectif ; contact avec l'adversaire (lutte)

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES LAPINS ET LES RENARDS				
<p>attraper et mettre au sol.</p> <p>franchir la ligne.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres.</p> 	<p>Les ♻️ sont à 4 pattes. Les 🦊 à genoux ceinturent les. ♻️</p> <p>Au signal les doivent rejoindre la ligne.</p>	<p>Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer</p> <p>Les ♻️ doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les 🦊 si la ligne est franchie.</p> <p>Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Départ côte à côte sans contact préalable. - Départ debout avec ou sans ballon pour les ♻️. - Départ debout avec ou sans prise préalable pour les 🦊. - Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
LES TORTUES QUI LUTTENT				
<p>♻️ : rester sur ses appuis.</p> <p>🦊 : retourner les ♻️.</p>	<p>2 groupes de 8 à 12 joueurs</p> 	<p>Les ♻️ et les 🦊 sont à 4 pattes. 1 🦊 pour 1 ♻️.</p> <p>Au signal les ♻️ retournent les 🦊 pour les mettre épaules au sol.</p>	<p>Les ♻️ retournés ne bougent plus.</p> <p>Les 🦊 ne retournent que leur tortue.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point par ♻️ retourné.</p> <p>Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les ♻️ peuvent retourner plusieurs 🦊 : coopération. - Dans un temps donné combien de fois le ♻️ a retourné son 🦊. - Départ des ♻️ et des 🦊 en mouvement.
LA RONDE PIÉGÉE				
<p>Echauffement</p> <p>Contact avec l'adversaire</p>	<p>Par groupe de 5 à 6</p> 	<p>Les joueurs se tiennent par la main et forment une ronde</p> <p>Un joueur au milieu</p>	<p>Les joueurs de la ronde doivent empêcher celui du milieu de sortir en se baissant en s'accroupissant. Ils ne doivent pas se détacher</p> <p>Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<p>Les défenseurs peuvent se resserrer à l'arrivée du prisonnier</p>

LE FILET A POISSONS

<p>Les poissons sortent du filet (poissons) et empêchent les autres poissons de sortir.</p>	<p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p> 	<p>Les joueurs se tiennent les mains poignets ensemble en cercle. Les joueurs sont à l'intérieur. Au signal les joueurs doivent sortir du filet.</p>	<p>Les joueurs et les autres sont debout et doivent le rester. Jeu dans un temps donné. Un point par joueur sorti. Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</p>	<p>- Augmenter le nombre de joueurs. - Les joueurs et les autres se mettent à genoux.</p>
---	---	--	--	---

LES GARDIENS DE PRISON

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec l'adversaire</p>
<p>Matériel : plots, 5 boucliers (si pas de bouclier pousser avec les bras où avec l'épaule mais sans heurter en se posant).</p>	
<p>Placement de départ : terrain 15x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs: les prisonniers Je dois rester debout Je sors par les portes qui sont matérialisées par les plots opposants : les gardiens Je pousse avec un bouclier un prisonnier qui me regarde (je ne pousse pas sur le dos). <p>Lancement de jeu : Tous les enfants marchent dans l'espace délimité (agrandir en fonction du nombre) et au signal de l'éducateur (par exemple : le mot chambre) le jeu démarre</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations opposants : cibler et anticiper la course d'un prisonnier; presser dans l'impact, prise d'informations
<p>But du jeu : Les prisonniers veulent s'échapper de la prison et les gardiens doivent les en empêcher.</p> <p>Combien de prisonniers sortiront dans le temps imparti.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Les prisonniers font leur balade dans la cour et en profite pour s'amuser entre eux mais il se fait tard et les gardiens sifflent pour qu'ils retournent dans leur chambre » –le jeu commence- etc...</p>	
<p>Variantes : le nombre, l'emplacement et la couleur des portes peuvent changer pour complexifier (les prisonniers bleus doivent sortir à la porte bleue) ou simplifier (4 portes)</p> <p>Possibilité de le faire sans bouclier et pour arrêter un prisonnier il faut le bloquer en l'entourant avec les bras</p> <p>Mettre des ballons à sortir de la prison (même genre que les pirates)...</p>	

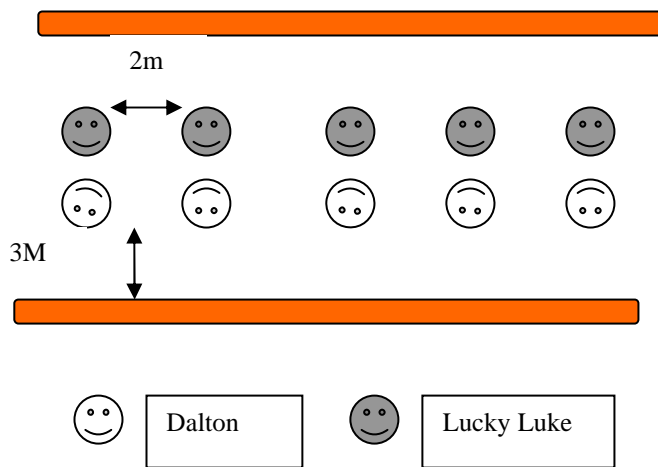
LE DUEL DE COW-BOYS

Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs

Objectif spécifique : Contact avec l'adversaire

Matériel : des plots

Placement de départ : les enfants sont par paire de même gabarit.



Consignes :

- « **utilisateurs** » :
Rester debout (si je tombe, j'ai perdu)
Pendant le combat pousser avec les mains,
- « **opposants** » :
Rester debout (si je tombe, j'ai perdu)
Pendant le combat pousser avec les mains,

Lancements de jeu :

Les enfants sont face à face et au signal choisi et annoncé par l'éducateur les cow-boys commencent le duel. Ex : quand l'éducateur dit un nom de pistolet, le duel commence.

Comportements attendus par l'éducateur :

Que les enfants engagent les mains d'abord puis les bras, les épaules et tout le corps dans le combat avec l'autre enfant.

Faire respecter les règles de sécurité, un espace d'au moins deux mètres entre chaque couple.

But du jeu : gagner mon duel et pousser mon adversaire derrière la ligne qui est la limite de la ville.

Quand un cow-boy met les pieds derrière la ligne il a perdu son duel et doit quitter la ville.

On compte combien de Dalton et de Lucky-luke restent dans la ville.

Animation de l'éducateur : « Au Far west, celui qui commande la ville est le plus fort physiquement mais il doit aussi être malin. Les Daltons aimeraient être les chefs de la ville mais Lucky Luke et ses amis surveillent avec leur carabine » -le jeu commence-etc...

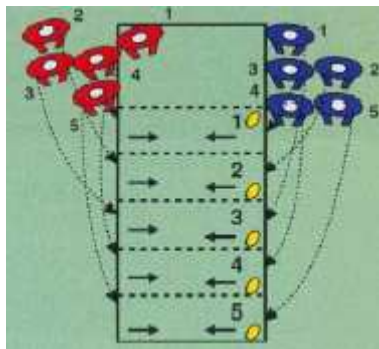
Variantes : le placement de départ, un de dos qui résiste et l'autre le pousse sous les fesses (insister sur la position de sécurité : le dos plat)

Après avoir travaillé la poussée je joue à tirer mon adversaire en se liant chacun aux bras de l'autre : « il faut sortir les Daltons du Saloon parce qu'ils font trop de bruit et qui gêne les habitants du village en cassant les bouteilles avec leur pistolet » -le jeu commence-



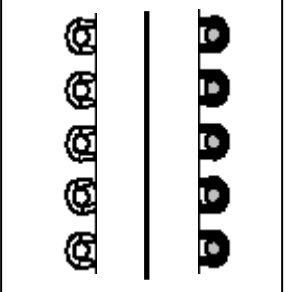




Choisir de valoriser chaque enfant individuellement ou alors le groupe de cow-boy (il est bien d'alterner)

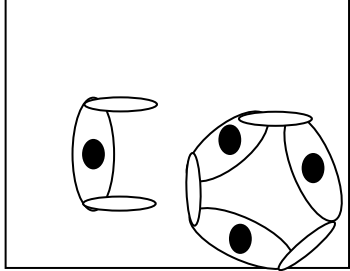
Thème : Evitement et prise d'espace

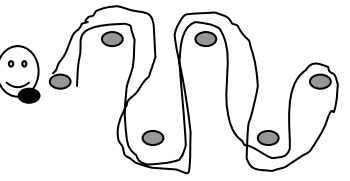
LE BÉRET















BUT (pour l'élève)	Règles	Aménagement	Critères de réussite	Critères de réalisation
<p>Jouer des 1 contre 1 dans un espace donné, et évoluer pour assurer le soutien au porteur du ballon</p>	<p>Les joueurs et les ballons sont numérotés de 1 à 5, au signal chaque utilisateur va ramasser son ballon et tenter de marquer l'essai malgré son opposant direct Faire attention pour des problèmes de sécurité, à ce que les joueurs restent dans leur couloir de jeu.</p> <p>Lancements/Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penser à varier les numérotations pour que les distances de course soient équilibrées entre les différents joueurs. - Si les joueurs se gênent trop dans la course au ramassage, les faire partir d'une position axiale par rapport au terrain. - Adapter la largeur des terrains en fonction du nombre de joueurs devant évoluer dessus ou en fonction du thème recherché (contact ou évitement) - Annoncer un numéro qui détermine 2 joueurs et un espace, puis 2, 4, 6 ou 8 autres joueurs en soutien pour faire varier les réponses (contact ou évitement) - Annoncer le numéro de 2 ou 3 ballons. <p>Les joueurs correspondant à ces numéros vont ramasser le ballon ou défendre, les autres joueurs attaquants se répartissent selon leur choix, les autres joueurs défenseurs se répartissent en fonction des menaces créées.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un ou des numéros de ballon est (sont) annoncé(s) ; N'importe quel joueur peut le(s) ramasser, les autres s'adaptent en soutien défensif ou offensif. 	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrain de 15x10. - Maillots/chasubles de 2 couleurs différentes. - Plots - 1 sifflet <p><u>Humain :</u></p> <p>Des équipes de 5 élèves.</p>	<p>J'ai réussi si j'ai marqué au moins 6 fois sur 10.</p> <p>J'ai réussi si j'empêche mes adversaires de marquer au moins 6 fois sur 10.</p> <p>J'ai réussi si mon équipe marque plus de points que l'équipe adverse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier / respecter son numéro, son rôle, son couloir - Réagir vite à un signal - Prendre des informations et des décisions rapidement - Choisir le contact ou l'évitement - Ceinturer, tenir

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
JEU DU MIROIR				
Les  Sont les enfants. Les  Sont les reflets	Pour 20 joueurs 30x50 	Les  et les  se tiennent à égale distance du miroir représenté par une ligne noire. Les  doivent courir où faire des mouvements dans tous les sens. Les  doivent faire exactement la même chose	- Ne pas quitter son reflet des yeux (pas de demi-tour) - Faire des mouvements rapides mais pas trop et de manière que le reflet puisse les réaliser	Il y a 2 reflets Un seul enfant face à tous ses reflets

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

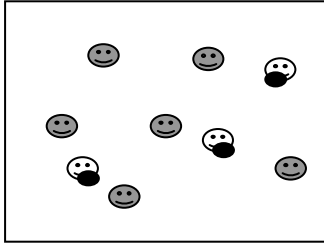
RELAIS ÉVITER				
Courir et éviter	4 à 5 joueurs par équipe 	Course en relais Effectuer l'aller retour le plus rapidement possible Tous les joueurs d'une même équipe sont en colonne.	Le relayeur part avec le ballon. Il fait le tour de tous les plots et donne le ballon au suivant	-Faire une roulade au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

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES CHATS ET LES OISEAUX				
 : ne pas se faire attraper avec le ballon  : attraper et faire tomber les porteurs de balle	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les  ont 2 ballons, se font des passes entre eux. Les  doivent essayer d'attraper les joueurs  porteurs de balle.	Un  pour un  . Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	- Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils le veulent. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs.

LE LOUP GLACÉ

Courir
Coopérer
pour
Attraper
Délivrer

2 équipes avec chasubles



Sur un terrain entouré de précipices les porteurs de ballon doivent glacer tous les autres joueurs

Les joueurs porteurs de ballon doivent toucher les adversaires. avec le ballon sans le lancer. Ceux-ci peuvent être déglacés par leurs partenaires. Si les smiley sortent du terrain ils sont glacés.

- Les glacés smiley doivent être : debout, jambes écartées, accroupis, assis, couchés, à 4 pattes.
- Les partenaires peuvent les délivrer en les touchant, en sautant par dessus, en passant entre les jambes etc...
- Définir un temps donné pour réussir

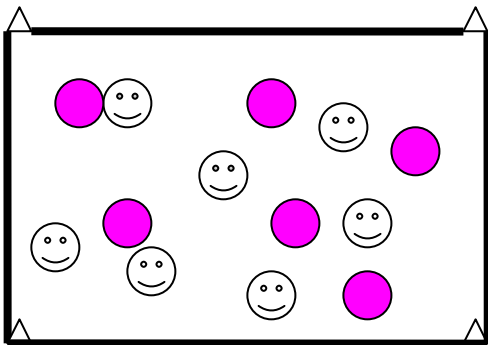
LES NIDS D'OISEAUX

Objectif dominant : Se repérer dans l'espace

Objectif spécifique : réagir au plus vite pour attaquer l'espace libre

Matériel : cerceaux et plots

Placement de départ : terrain 20x20m



Oiseaux



Nids

Consignes :

- **utilisateurs:** les oiseaux

Etre en mouvement avant le signal de départ

Ne pas aller dans un nid qui est occupé par un autre oiseau

Si je n'ai pas de nid je suis éliminé et je deviens juge avec mon éducateur

Lancement de jeu :

Tous les joueurs se déplacent en trotinant dans l'espace et quand ils entendent le signal (par exemple un aliment) le jeu commence

Comportements attendus par l'éducateur :

- **utilisateurs :** regarder et se situer dans l'espace par rapport aux cibles et réagir plus vite que les autres

But du jeu : trouver un nid pour se reposer

Sur le principe des chaises musicales, à chaque passage un cerceau (nid) est enlevé.

Animation de l'éducateur : « Les oiseaux volent au dessus du terrain de rugby et regardent les enfants jouer au ballon mais c'est l'heure du goûter, il faut rentrer pour déguster un gâteau » - le jeu commence- etc... Intéresser les enfants éliminés en les responsabilisant (ramasser les cerceaux, juger, inventer une histoire.

Variantes : la distance entre les cerceaux, les signaux de départ

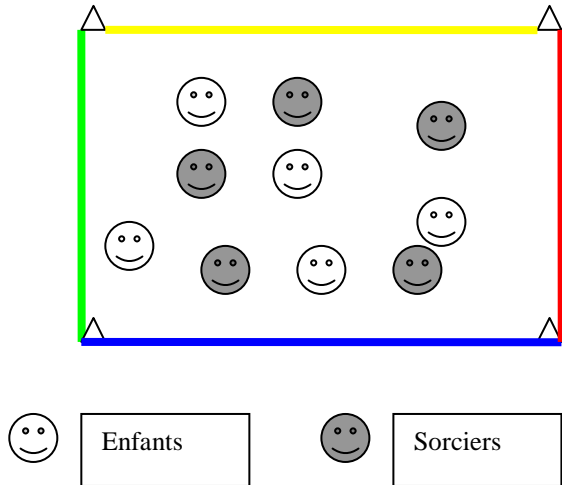
L'ARC EN CIEL

Objectif dominant : Se repérer dans l'espace

Objectif spécifique : se déplacer dans les espaces libres

Matériel : plots de 4 couleurs

Placement de départ : terrain 15x15m



Consignes :

- **utilisateurs:** les enfants

Rester dans le terrain

Quand je suis attrapé je reste sur place et je ne bouge plus (je deviens une statue)

- **opposants :** les sorciers

Attraper le plus possible d'enfants

Lancement de jeu :

Tous les joueurs se déplacent en trotinant dans l'espace et quand ils entendent la couleur d'une des lignes, le jeu commence

Comportements attendus par l'éducateur :

- **utilisateurs :** regarder et se situer dans l'espace par rapport à la cible et aux adversaires

- **opposants :** empêcher l'adversaire de se démarquer en étant toujours en mouvement

But du jeu : Arriver derrière la ligne annoncée sans se faire attraper par les sorciers.

Si les sorciers m'attrapent je suis transformé en statue

Animation de l'éducateur : « Les enfants de l'école de rugby se promènent en forêt où l'on trouve des chênes avec des troncs marrons et des feuilles vertes » - le jeu commence-

Etc...

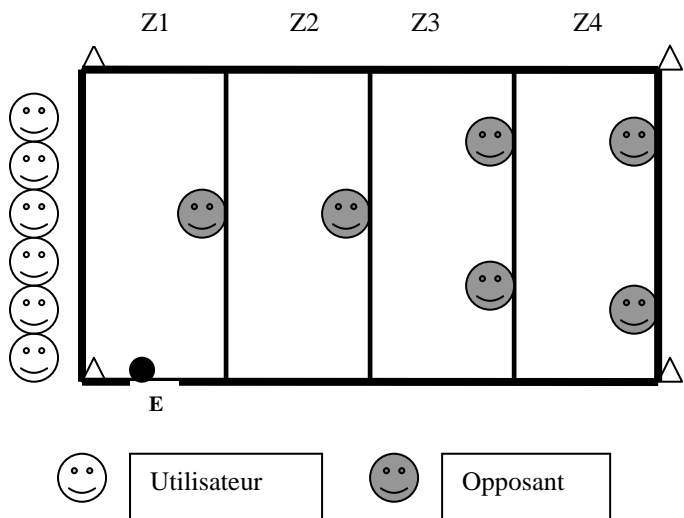
Variantes : le nombre de lignes de couleur (le terrain ne doit pas être forcément être un carré) pour augmenter les possibilités de se démarquer.

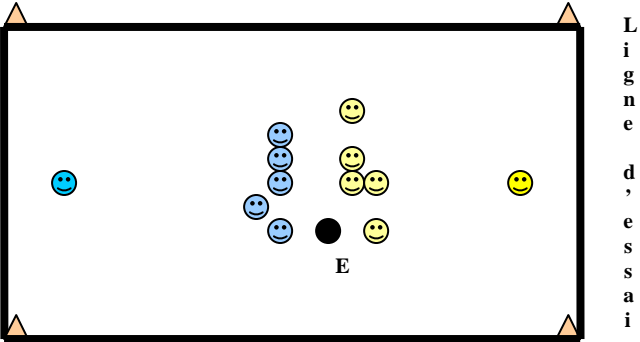


Possibilité de se diriger dans deux couleurs différentes pour obliger les enfants à réagir aux signaux et à repérer les espaces les plus délaissés par les sorciers.

Faire évoluer la situation en chat glacé avec la possibilité de libérer les statues en les touchant, dans ce cas le jeu dure 1' et on compte combien d'enfants sont derrière la zone à la fin du temps imparti.

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

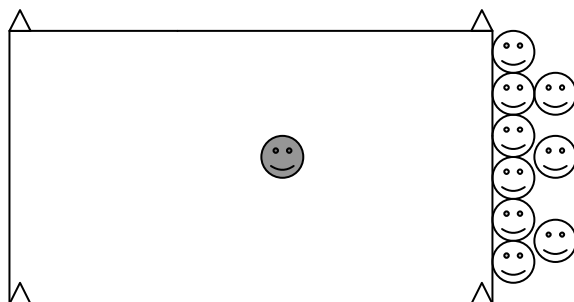
Thème : AVANCER

L'ENTONNOIR	
Objectif dominant : Avancer pour marquer	Objectif spécifique : coopérer pour marquer
Matériel : plots	
<p>Placement de départ : terrain 10x20m, à 6 contre 6. Couloir de 5m de long.</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Rester dans le terrain Respect des règles fondamentales Si je franchis la 1^{ère} zone, j'ai 1 point. Si je franchis la 2^{ème} zone, j'ai 2 points. Si je franchis la 3^{ème} zone, j'ai 3 points. Si je marque l'essai, j'ai 5 points. • opposants : Je n'avance que lorsque les utilisateurs rentrent dans ma zone <p>Lancement de jeu : Tous les utilisateurs sont derrière la ligne de départ. Au signal « jeu » l'éducateur donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : toujours profiter du surnombre pour continuer d'avancer, passer à un partenaire démarqué. • opposants : bloquer le porteur avant qu'il ne fasse sa passe.
<p>But du jeu : Marquer l'essai. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages.</p>	
Critères de réussite : marquer l'essai sans être bloqué ou même touché par un opposant.	
<p>Variantes : le nombre de joueurs par zone. La possibilité d'intervenir sur plusieurs zones pour les opposants. L'espace plus ou moins étroit en fonction des zones pour privilégier le jeu de passes ou le contact.</p>	

Objectif : Avancer pour marquer (en coopérant sans être hors jeu)	I'isolé
But du jeu : Marquer l'essai. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages.	Règles de jeu : Respect des règles fondamentales. Les partenaires du porteur commencent à jouer dès que l'enseignant a lancé le ballon. Les opposants n'avancent que lorsque le ballon est capté par l'utilisateur.
Dispositif : terrain 15x20m, à 6 contre 6.  <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Utilisateur</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Opposant</div> </div> </div> <p>Matériel : des plots et 2 ballons.</p>	Lancement de jeu : Un joueur de chaque équipe est isolé près de sa ligne d'essai. Ses partenaires sont hors-jeu au départ. Au signal « jeu » l'enseignant passe le ballon à l'utilisateur isolé.
Critères de réussite : marquer l'essai sans avoir fait de passes en avant.	
Comportements attendus par l'enseignant: Le 1 ^{er} utilisateur doit avancer pour remettre ses partenaires en jeu. Les autres utilisateurs doivent soutenir le porteur et lui proposer des solutions (se démarquer). Bloquer le porteur avant qu'il ne fasse sa passe. Avancer vite et ensemble pour qu'il reste isolé.	
Régulations : Si les joueurs anticipent, donner un ballon à chaque joueur isolé et en fonction du signal, c'est une ou l'autre équipe qui joue. Pour faciliter l'avancée du 1 ^{er} utilisateur, intervenir sur les opposants avec un 2 ^{ème} signal de départ. Si les partenaires du porteur restent devant lui (donc hors jeu) les obliger à aller toucher la ligne d'essai (derrière l'isolé) avant de jouer.	
Variantes : Etaler les utilisateurs sur plusieurs niveaux et lancer le jeu sur un des groupes pour faire réagir les joueurs en fonction de leur placement (devant ou derrière le porteur, proche ou loin...)	

Thème : Défendre

L'ÉPERVIER



Hirondelle

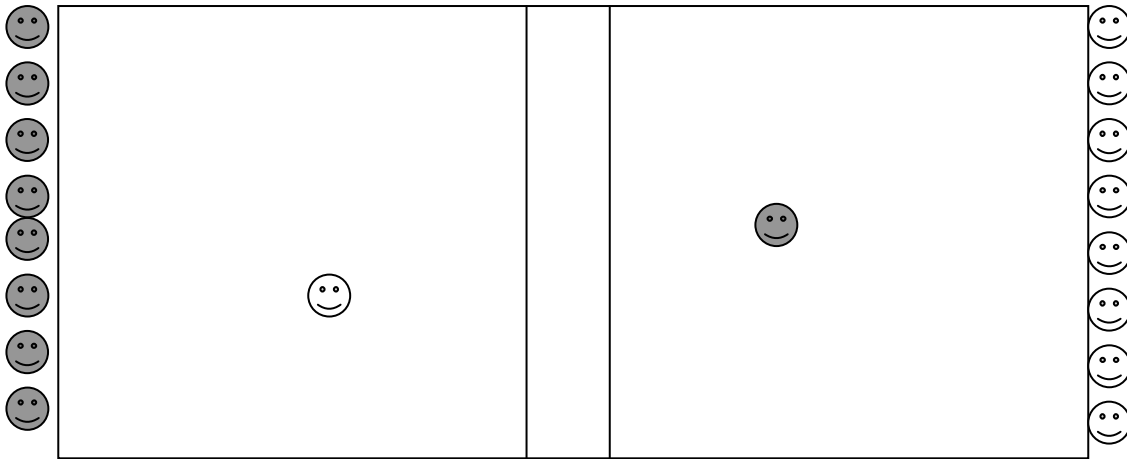

















Épervier

BUT (pour l'élève)	Règles	Aménagement	Critères de réussite	Critères de réalisation
<p><u>Épervier</u></p> <p>Attraper les hirondelles en un minimum de passages.</p> <p><u>Hirondelles</u></p> <p>Traverser le terrain dans la longueur sans être attrapé par l'épervier.</p>	<p>➤ les hirondelles Rester dans le terrain Au signal je dois sortir du nid Quand je suis attrapé je deviens épervier</p> <p>➤ l'épervier Attraper le plus possible d'hirondelles Ne jamais aller dans le nid des hirondelles</p> <p>Lancement de jeu : Toutes les hirondelles attendent dans le nid et demande l'autorisation de sortir à l'épervier : « épervier peut-on passer ? »</p> <p>Lancements/Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les manières de capturer les hirondelles : ceinturer, plaquer. - la position de l'épervier : dans le terrain, sur le bord, plus ou moins près du nid, assis... 	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrain de 15x10. - Maillots/chasubles de 2 couleurs différentes. - Plots - 1 sifflet <p><u>Humain :</u></p> <p>Des équipes de 7 à 8 élèves.</p>	<p>J'ai réussi si je parviens à capturer toutes les hirondelles, avec mes partenaires successifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - plus vite que l'équipe adverse (nombre inférieur de passages). - avec un nombre de passages de moins en moins grand (sur 3 parties, les hirondelles ont fait de moins en moins de passages). 	<p>Hirondelles : Regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations pour éviter l'épervier</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre une stratégie en place pour traverser le terrain <p>Épervier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cibler et anticiper la course d'une hirondelle pour l'intercepter. - Mise en place d'une stratégie individuelle puis collective pour coincer le maximum d'adversaire





Pour mettre un maximum d'élèves en activité, on peut placer 2 terrains dans le prolongement séparés par un « nid », et 1 épervier sur chaque terrain. Les 2 équipes jouent séparément sur leur terrain et alternativement (les hirondelles blanches effectuent une traversée jusqu'au nid intermédiaire, puis les hirondelles noires ; puis retour des hirondelles blanches...)

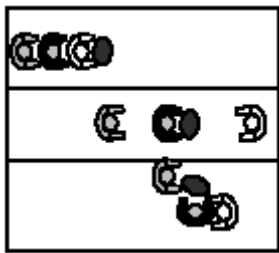
Autre variante : 2 terrains séparés par un nid, dans un terrain se trouve un épervier blanc, dans l'autre un noir ; 16 hirondelles doivent traverser les 2 terrains. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'hirondelles. Le vainqueur entre les 2 éperviers est celui qui a fait le plus de captures.



BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
CEINTURER				
Courir et entrer en contact avec un autre joueur	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trottaient dans l'espace en se mélangeant.	Lorsqu'un élève croise un autre élève, ils s'attrapent tous les 2 par la taille. Une équipe ceinture l'autre Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	- Réduire ou augmenter l'espace. - Augmenter le nombre d'élèves. - Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. - Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de mêmes couleurs, ou de couleurs différentes.
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS				
 : se déplacer pieds joints sans se faire attraper  : attraper et faire tomber les 	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les  se déplacent pieds joints, les  se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.	Un  pour un  . Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Les  tombés sortent de l'espace (sécurité). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	- Les  ont un ballon dans les mains. - Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils le veulent. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs.

BLOC PASSE

Ramasser Pousser Donner	Par 3 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 1 ballon pour 3	Au signal  porteur du ballon, le pose au sol et se place en défense  Ramasse le ballon et va au contact de  et donne à  qui pose la balle au sol etc.	Le joueur en défense ne joue pas la balle Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	- Ballon posé au sol au lieu d'être passé. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs. - le soutien arrache le ballon
-------------------------------	--	--	--	---










LE TRIANGLE

Défendre sa cible et poser le ballon dans l'une des 2 autres cibles	6 à 10m de côté cibles marquées 1,5m de côté	- Envoi au centre les 3 joueurs groupés. - Le jeu débute par lancé de balle au dessus des têtes	- Chaque joueur défend sa cible et peut marquer dans les autres cibles. - Le premier joueur qui obtient 3 ou 5 points devient arbitre	Les points encaissés sont décomptés du total des points marqués
---	---	--	--	---

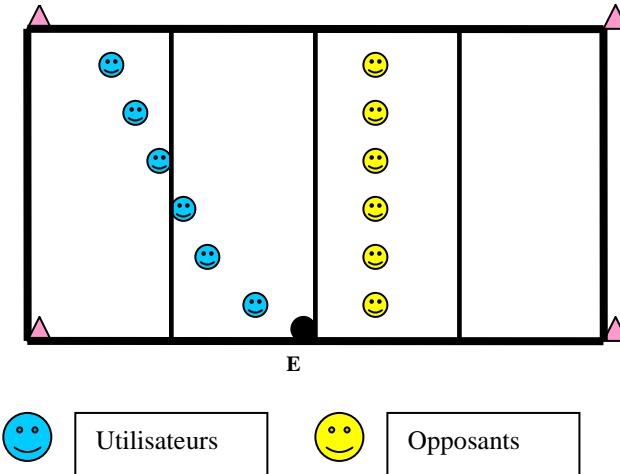


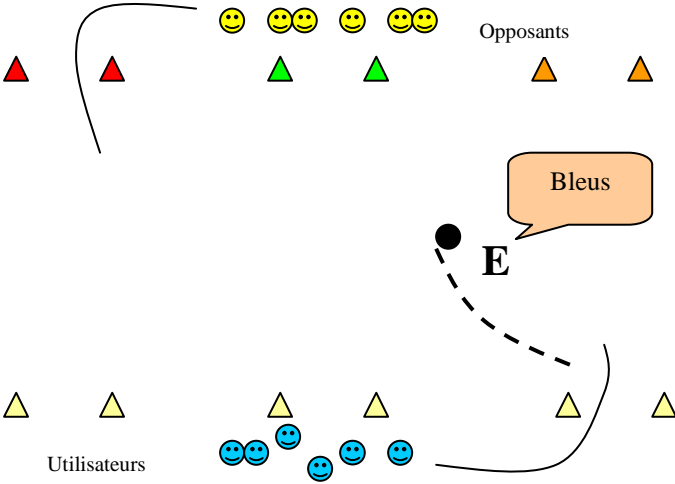
BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
-----	------------	-----------	-----------	-----------

LES POULES ET LES RENARDS

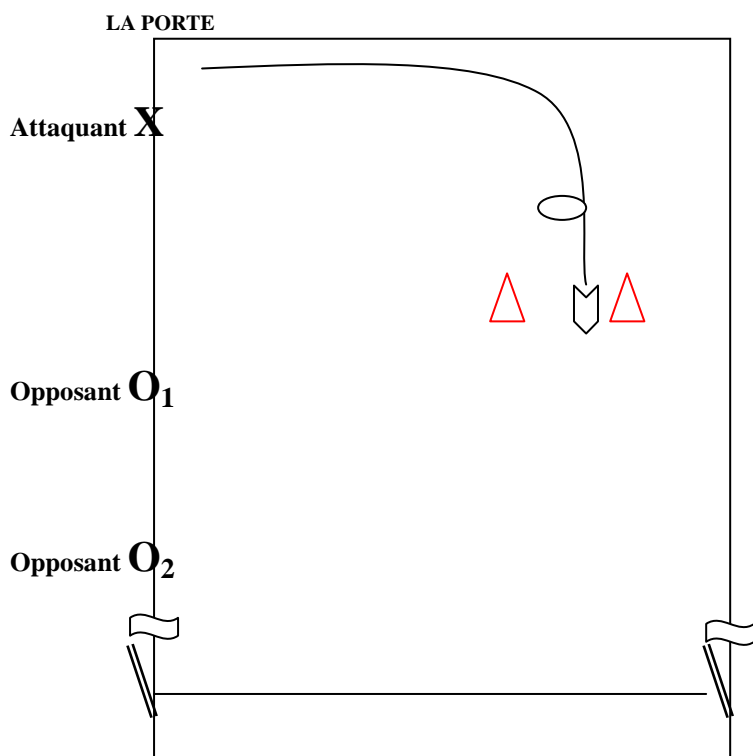
Conserver ou récupérer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs.	Les joueurs  ont un ballon chacun et courent avec les  dans l'espace. Au signal les  doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les  doivent essayer de récupérer les ballons.	Les  et les  doivent rester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



Objectif : Empêcher d'avancer	Le gagne terrain										
But du jeu : Marquer l'essai ou empêcher de marquer. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points après 5 passages.	Règles de jeu : Respect des règles fondamentales. Avancer pour marquer (5points l'essai). Si je bloque l'action en Z1, j'ai 1 point. En Z2, j'ai 2 points ; en Z3, j'ai 3 points. Si je récupère le ballon, j'ai 5 points. En Z0, j'ai -1 point ; en Z0-, j'ai -2 points Je n'avance que lorsque les utilisateurs ont le ballon.										
Dispositif : terrain 10x20m, à 6 contre 6. Couloir de 5m de long. <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Z3</td> <td style="width: 20%;">Z2</td> <td style="width: 20%;">Z1</td> <td style="width: 20%;">Z0</td> <td style="width: 20%;">Z0-</td> </tr> <tr> <td>+3</td> <td>+2</td> <td>+1</td> <td>-1</td> <td>-2</td> </tr> </table>  Matériel : des plots, 2 ballons, chasubles.	Z3	Z2	Z1	Z0	Z0-	+3	+2	+1	-1	-2	Lancement de jeu : Les deux lignes sont face à face et au signal « jeu » l'enseignant donne dans les mains (ou passe) le ballon à l'utilisateur de son choix.
Z3	Z2	Z1	Z0	Z0-							
+3	+2	+1	-1	-2							
Critères de réussite : ne pas prendre d'essai et avoir gagné du terrain.											
Comportements attendus par l'enseignant: Gagner du terrain le plus vite possible. Amener le ballon dans les espaces libres. Avancer pour faire reculer le porteur. Amener au sol l'adversaire pour récupérer le ballon.											
Régulations : Pour faciliter la montée défensive, faire un lancement qui met en difficulté l'attaque avec un ballon en hauteur ou à ras de terre. Pour mettre en difficulté les défenseurs, faire un lancement dynamique en avançant vers la défense qui recule.											
Variantes : Le nombre et la répartition des utilisateurs.											

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

AVANCER POUR DEFENDRE



Dimensions : 15 x 22 puis 7 x 10

L'attaquant/utilisateur court ramasser le ballon, passe par la porte et doit marquer.

L'opposant/défenseur est au bord du terrain (position O₁, O₂...), il doit monter plaquer l'attaquant. O₁ ne jouer que lorsque l'attaquant est passé dans la porte.

1 point par joueur plaqué. Réussir au moins 3 fois sur 5.

Variables :

- position de départ des opposants plus ou moins proche de la porte ;
- départ des attaquants et défenseurs de la gauche **et** de la droite.

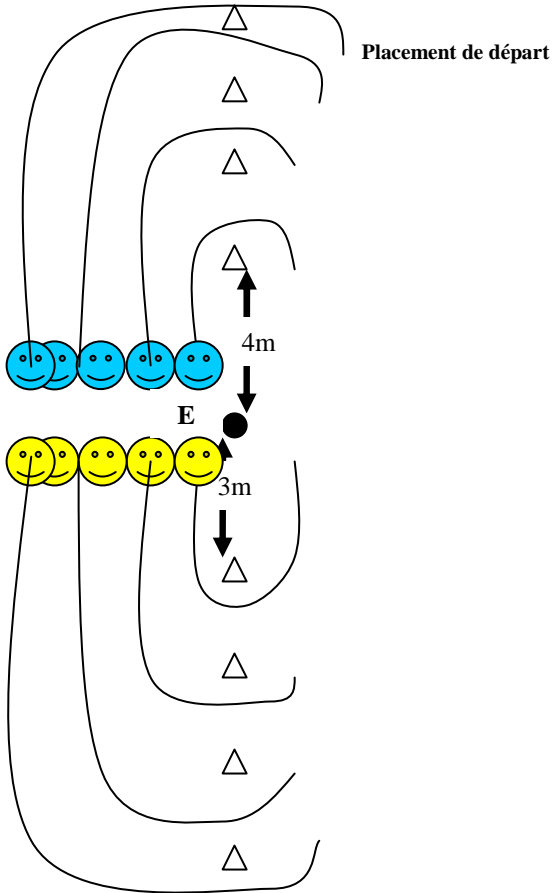
Situation à 3 contre 3, puis 2 contre 2, puis 1 contre 1 et inversement (avec pause entre chaque changement).

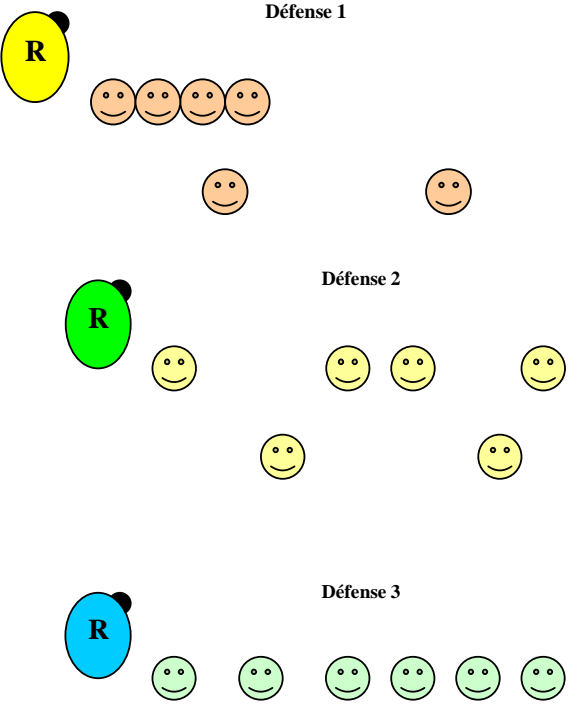
Thème : deux formes de jeu

Jeu groupé et jeu déployé

Exploiter un déséquilibre (attaquant) /

S'opposer en s'adaptant à l'attaque (défenseur)

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

Objectif dominant : le choix des formes de jeu	Objectif spécifique : amener le ballon dans l'espace libre
Matériel : des plots, 2 ballons	Caractéristiques : collectif total (14 à 24 joueurs)
<p>Placement de départ = la dimension varie en fonction du nombre de joueurs ; si 12 contre 12 terrain de 56x48m</p>  <p>The diagram shows three defensive setups on a field. Each setup includes a ball labeled 'R' and a referee icon. Défense 1: A yellow ball 'R' is on the left. Four orange smiley faces are arranged in a horizontal line. Défense 2: A green ball 'R' is on the left. Four yellow smiley faces are arranged in a loose circle. Défense 3: A blue ball 'R' is on the left. Six green smiley faces are arranged in a horizontal line.</p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Règle du jeu du rugby digest • opposants : <u>Défense 1</u> : les joueurs se resserrent près du regroupement (R) <u>Défense 2</u> : les joueurs s'écartent et laissent un intervalle entre 2 joueurs <u>Défense 3</u> : tout le monde monte sur un seul rideau <p>Lancement de jeu : Un groupe de joueurs de chaque équipe est à côté de l'éducateur Il avance et fait jouer les attaquants proches de lui (il provoque un maul) Après le blocage les opposants se placent selon la défense annoncée par l'éducateur avant le lancement</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Utiliser les arrêts sur image</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Prise d'information du futur porteur Communication des joueurs démarqués Amener le plus vite possible le ballon dans l'espace libre • opposants : Bien se placer comme le demande l'éducateur pour que l'espace soit visible (accepter de prendre des essais, c'est l'attaque qui travaille)
<p>But du jeu : aller marquer Durée : la moitié du temps prévu pour l'opposition</p>	
<p>Critère de réussite pour le joueur : Le joueur qui franchit le 1^{er} rideau n'a pas d'opposant direct</p>	
<p>Variantes : Pour simplifier, exagérer l'espace libre, placer plus tôt les opposants Pour complexifier lancer le jeu par le groupe proche ou le groupe sur la largeur et les opposants ne se placent en défense 1, 2, ou 3 qu'après le 1^{er} ou 2^{ème} regroupement</p>	