rugby à toucher

Partenariat USEP/comité Rugby /DSDEN Tarn-et-Garonne

Octobre 2018

REGLEMENT **RUGBY à TOUCHER** -cycle 3-

Joueurs	Equipes mixtes de 6/7 joueurs sur le terrain. Une fille au moins doit toujours être en jeu. Les remplaçants pourront entrer à tout moment dès que le jeu est arrêté.
Terrain	Longueur : 25 à 35 m de ligne de but à ligne de but Largeur : 20m (environ 3/4m de largeur par joueur)
Ballon	Taille 3
Temps de jeu	Durée d'un match : 10 min sans mi-temps
Marque	Pour marquer un essai, il faut poser le ballon derrière la ligne de but adverse. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer.
Arbitrage	1 adulte ou 1 élève formé
Devoirs et Droits des joueurs	1. Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer… 2. Le jeu au pied est interdit. 3. Lorsque le porteur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules (bras compris), l'arbitre annonce « toucher 1,2 », le toucheur lève la main, le porteur de balle a 2 secondes pour passer le ballon. Au-delà des 2 secondes, il revient à l'endroit du toucher avec le toucheur. Ils ne peuvent plus jouer, se tiennent par les épaules pendant la remise en jeu. La remise en jeu du ballon se fait ballon au sol entre les jambes du joueur touché par un partenaire .Le toucheur et le touché reviennent en jeu dès lors que ce partenaire (porteur de balle= relayeur) parcourt 3 m avec le ballon ou fait une passe. 4. Les plaquages et ceinturages sont interdits. 5. Si l'action de 'toucher' l'opposant n'est pas faite à 2 mains et simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer *'jouez'* en cas de litige. 6. Les percussions sont interdites. Le porteur de ballon doit chercher à éviter ses adversaires. 7. Les actions défensives brutales : cravates, poussées violentes sont interdites (exclusion temporaire) 8. Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. 9. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception dès lors qu'ils viennent de leur camp ou sur ballon tombé au sol pour contre attaquer.
En avant	Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire situé devant lui.
Hors -jeu	Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire action de jeu. Lors de la relance de jeu suite à un 'toucher', chaque équipe doit faire l'effort de revenir dans son camp pour pouvoir faire action de jeu. Les défenseurs lors de la phase « toucheur touché » doivent se replacer au-delà d'une ligne imaginaire passant par les pieds du toucheur parallèle aux lignes de but (la règle du hors -jeu rentre en compte). Si l'option des 2 secondes est choisie, il n'y a pas de ligne du hors-jeu.

Mise en jeu et remises en jeu

	Circonstances	Lieu	Modalités
Coup d'envoi / renvoi	1. Début de partie 2. Après essai *(par l'équipe qui a concédé l'essai)*	Au milieu du terrain (défenseurs à 5m)	Ballon posé au sol *(possibilité de partir ou de faire une passe)* Les adversaires sont à 5m (obligatoirement).
Remise en jeu : arrêts de jeu provoqués par l'arbitre	1. Ballon injouable 2. En avant 3. Pénalité 4. Sortie en touche	A l'endroit de la faute et à 5 m minimum de toute ligne	
Transformation drop tir au but	NON		
Avantage	La règle prévaut si le ballon tombe, l'adversaire peut le jouer sans que le jeu ne s'arrête. *(l'arbitre annonce « jouez »)*		

PS : pas de crampons

Cycle d'apprentissage « rugby à toucher » cycle 3 :

Situations globales pour entrer dans l'activité Situations d'approche	**Situation de référence**	**Pour apprendre et progresser :** ***Situations d'apprentissage**			Situations d'évaluation des apprentissages et pour réinvestir
Fiches E		**Problème constaté /ou objectif d'apprentissages**	**Situations proposées**		Rencontres USEP
Niveau 1 : Noisettes et écureuils Les déménageurs par équipe (1) Passe à 5, vers passe à 10 Lions gazelles **Niveau 2 :** Béret couleurs Epervier : 4 contre 1 Epervier déménageurs par équipe (2) Attaque du château	*(Evaluer les besoins en observant)* Jeu à 6 ou 7	***Avancer avec le ballon en coopérant** (fiches A) gagner du terrain / aider le porteur de ballon Courir plus vite / éviter /feinter /contourner Coopérer S'informer, voir et créer les intervalles Se démarquer (éviter l'effet de grappe) Marquer Enchaîner des actions motrices : se placer, se déplacer avec et sans le ballon, se replacer	Niveau 1 : Béret par équipe Babyfoot rugby (*avancer, se démarquer)* 3 contre 1	*Niveau 2 :* Jeu de zones 1 Jeu de zones 2	Jeu à 6 ou 7
		***Accepter le contact et défendre** (fiches A) Toucher à 2 mains simultanément Courir plus vite /gêner le porteur de balle Défendre individuellement et collectivement: se placer entre l'attaquant et l'en-but/ se mettre en ligne (éviter l'effet de grappe) Intercepter : se placer sur la trajectoire du ballon Enchaîner des actions motrices : se placer, se déplacer, se replacer	Niveau 1 : Le château *Travail sur la ligne :* Créer un mur Miroir des gardes	Niveau 2 : 1 contre 1	
		*** maîtriser le ballon: *(fiches B)*** Faire une passe /attraper un ballon Réaliser des passes longues, courtes, passe à 2 mains (à droite, à gauche) (*notion de force et d'adresse*) D'une position à l'arrêt vers une position en mouvement (dissocier le haut et bas du corps)	Niveau 1 : L'horloge Ronde de passes Colonne de passes Croix 1 Parcours de marque Ballon poursuite	Niveau 2 : Croix 2 Mic mac Course à l'essai	

NOM DE LA SITUATION Noisette et écureuils	**Mise en activité** **CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3
OBJECTIFS Avancer pour marquer	**COMPORTEMENTS ATTENDUS** Ramasser les ballons et marquer un essai

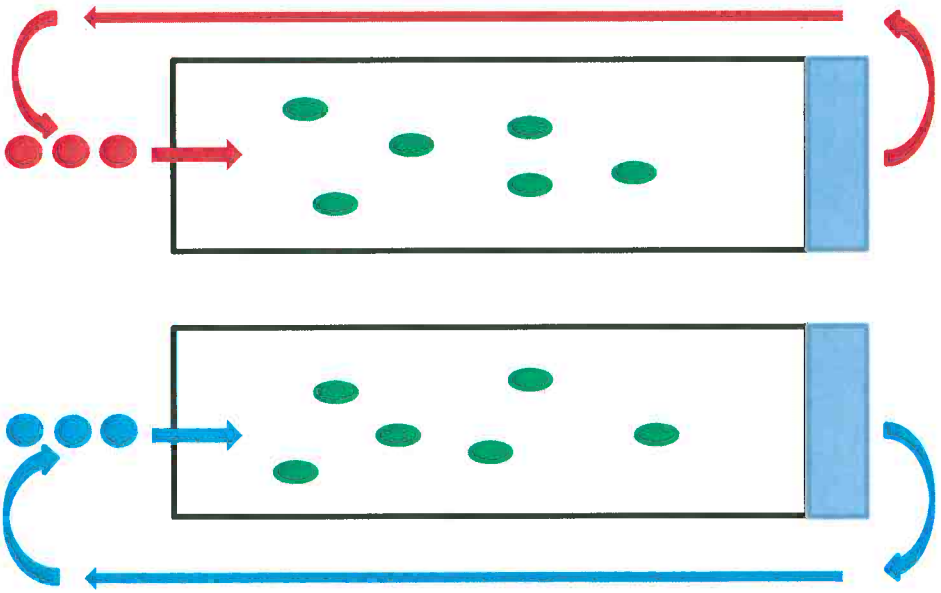
Situation 1
DISPOSITIF

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

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

Temps : 15 min

Matériel : Plots, 6 ballons par zone, chasubles



CONSIGNES

Former 2 équipes d'écureuils (rouges/bleus). Les écureuils attendent leur tour dans leur camp.
Les noisettes (ballons) sont réparties sur le terrain. Au top, le premier écureuil de chaque équipe ramasse une noisette pour l'amener dans le nid de son équipe, situé en face.
L'écureuil doit aplatir la noisette dans le nid pour que le point soit validé.
Le second écureuil sort alors de son camp pendant que le premier écureuil revient dans son camp par le côté du terrain. Si besoin, l'écureuil replace le ballon avec lequel il a joué dans la zone de jeu.

CRITERES DE REUSSITE

Ramasser les ballons et marquer en aplatissant dans l'embut.
Marquer plus d'essais que l'équipe adverse.
Avoir fait passer l'ensemble des joueurs de son équipe avant l'équipe adverse.

BUT/SCORE

Marquer plus d'essais que l'adversaire

LANCEMENT DE JEU Par l'enseignant / un élève « arbitre »

EVALUER-REGULER

Comportements Observés	Interventions Possibles
Manque de réactivité. Ballon non aplati mais « jeté » dans l'en-but.	Proposer dans chaque temps de jeu la même modalité de marquage (aplatir).

EVOLUTIONS

Variantes (voir schémas)	Effets recherchés
Situation 2 : les ballons ne sont plus ramassés au sol mais « passés » par un coéquipier (passe vers l'arrière).	Travailler la liaison passe/réception.
Situation 3 : un joueur adverse doit toucher l'écureuil afin de l'empêcher d'aplatir.	Prise d'informations / esquiver / fixer / crocheter.
Situation 4 : deux écureuils entrent en jeu et non un seul.	Travailler la progression à 2 face à un adversaire

Situation 2
DISPOSITIF

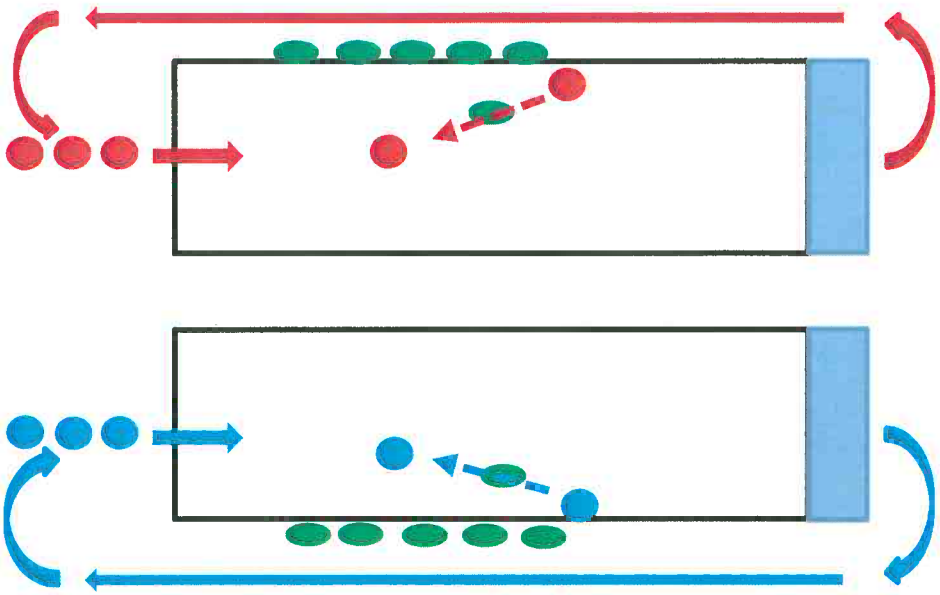
Groupe : 12 joueurs par zone de jeu. Deux zones de jeu en parallèle.

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

Temps : 15 min

Matériel : Plots, 6 ballons par zone, chasubles

La passe n'est valide que si elle est réalisée vers l'arrière.
Le passeur peut être remplacé par le joueur qui vient d'aplatir.



Situation 3
DISPOSITIF

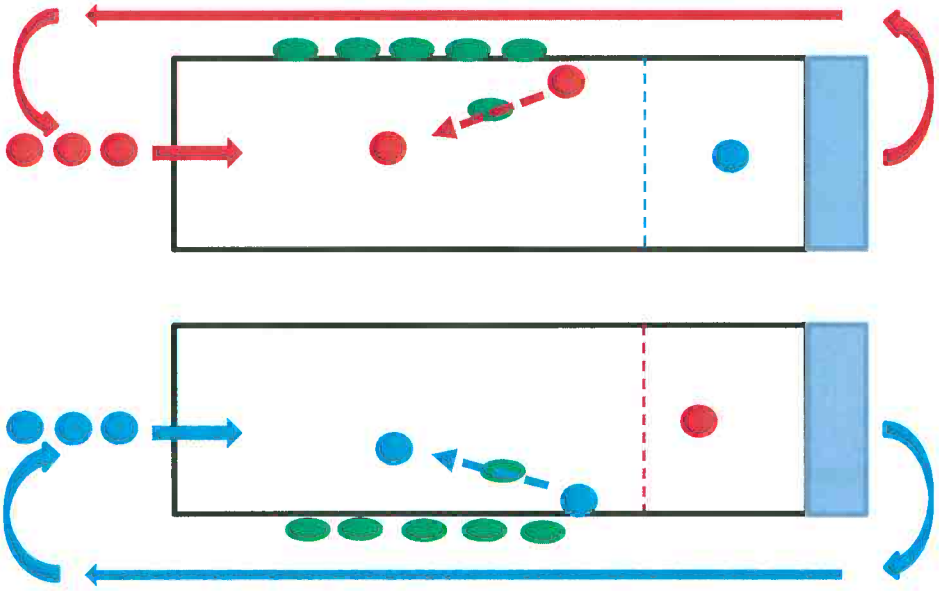
Groupe : 12 joueurs par zone de jeu. Deux zones de jeu en parallèle.

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

Temps : 15 min

Matériel : Plots, 6 ballons par zone, chasubles

Les défenseurs sont situés dans une zone située entre le passeur et l'embut.
Le défenseur doit toucher l'attaquant avec ses deux mains simultanément.
Si l'attaquant est touché, le défenseur ramène un point à son équipe.



Situation 4
DISPOSITIF

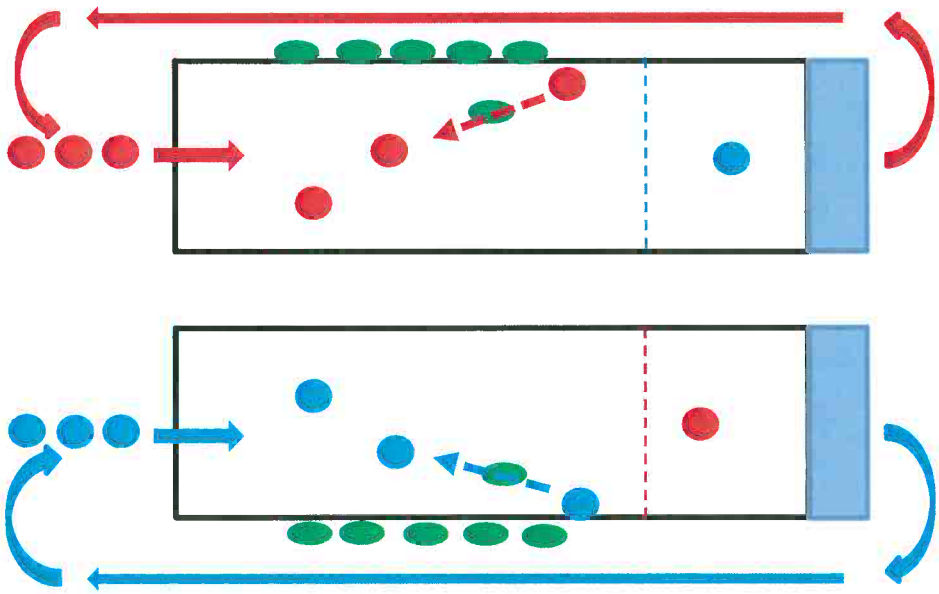
Groupe : 12 joueurs par zone de jeu. Deux zones de jeu en parallèle.

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

Temps : 15 min

Matériel : Plots, 6 ballons par zone, chasubles

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

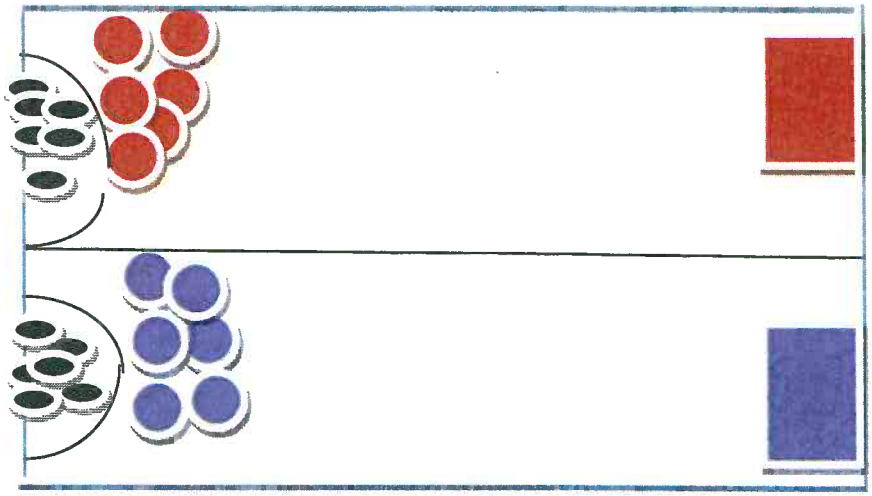


NOM DE LA SITUATION	Mise en activité
Les déménageurs par équipe (n°1)	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Appréhender la notion d'avancée avec un ballon	Courir vite avec un ballon en main

DISPOSITIF

Groupe : 2 équipes de 6 élèves sur un terrain de 10X15m
Dédoubler le jeu



Temps : 5 min

Matériel : 2 caisses vides, 2 caisses objets divers puis que de ballons

REGLES

CONSIGNES

Au signal, les joueurs de chaque équipe transportent, un par un les ballons de la zone de départ vers la caisse vide.

CRITERES DE REUSSITE

Déménager tous les ballons avant l'autre équipe
Dans un temps limité, déménager le plus de ballons possibles

BUT/SCORE

1 point pour l'équipe qui a déménagé tous ses ballons avant l'autre

LANCEMENT DE JEU par un signal pour partir ensemble

EVALUER-REGULER

Comportements Observés	Interventions Possibles
Chute des ballons	Travail sur le port du ballon
Vitesse de course lente	Travail sur la course

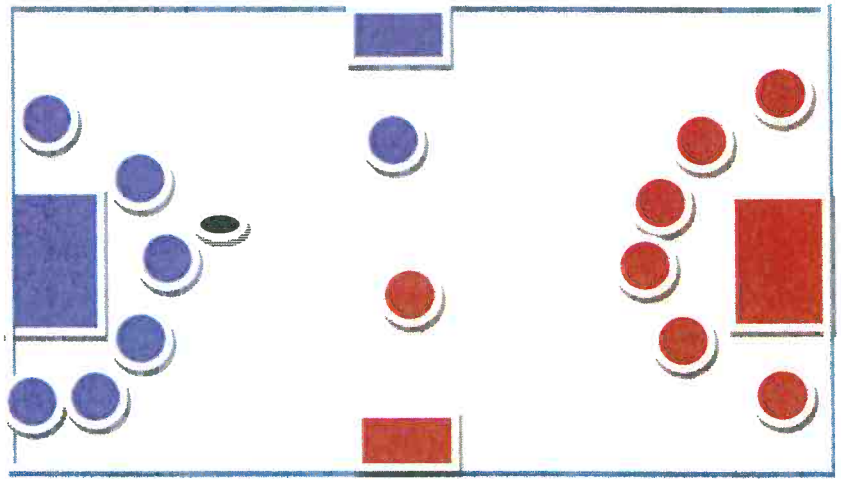
EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Prévoir un espace de retour / puis le supprimer pour apprendre à se croiser Les trajectoires des 2 équipes se croisent Réserves de ballons placées au centre Au lieu de mettre dans la caisse, aplatir le ballon dans un en-but Prolongement : épervier déménageurs par équipes	Prise d'informations pour avancer

NOM DE LA SITUATION	Mise en activité
Epervier déménageurs par équipe n°2	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Appréhender la notion d'avancée avec un ballon	Courir vite avec un ballon sans se faire toucher S'organiser collectivement

DISPOSITIF



Groupe : 2 équipes de 6 élèves sur un terrain de 10X15m avec un épervier par équipe
Dédoubler le jeu
Temps : 10 min

Matériel : 2 caisses par équipe avec des ballons d'un nombre équivalent

REGLES
Remplir sa caisse avec les ballons de l'équipe adverse

CONSIGNES
Chaque joueur ne peut transporter qu'un seul ballon à la fois. Tout joueur touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules par l'épervier de l'équipe adverse, ballon en main, doit porter le ballon dans la caisse de l'épervier.

CRITERES DE REUSSITE
Remplir sa caisse avant l'autre équipe, celle de l'épervier est aussi comptabilisée.
Dans un temps limité, déménager le plus de ballons possibles

BUT/SCORE
2 points pour l'équipe qui a plus de ballons que l'autre
1 point attribué pour l'équipe de l'épervier qui aura intercepté le plus de ballons

LANCEMENT DE JEU par un signal pour partir ensemble

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Se fait toucher systématiquement par l'épervier	Travailler sur les espaces libres

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Rajouter des zones neutres pour les déménageurs Ne transporter qu'un ballon à la fois par équipe, possibilité de faire des passes	Aide pour le défenseur pour prise d'informations Vers le jeu global

NOM DE LA SITUATION	Mise en activité
Passe à 5 vers passe à 10	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Appréhender les notions de coopération et de manipulation de balle Perception des espaces de marquage et démarquage	Chercher à trouver des partenaires libres pour effectuer la passe. Se démarquer Travail de techniques de passes. Travail des appuis et du port du ballon. Travail de réactivité pour les défenseurs

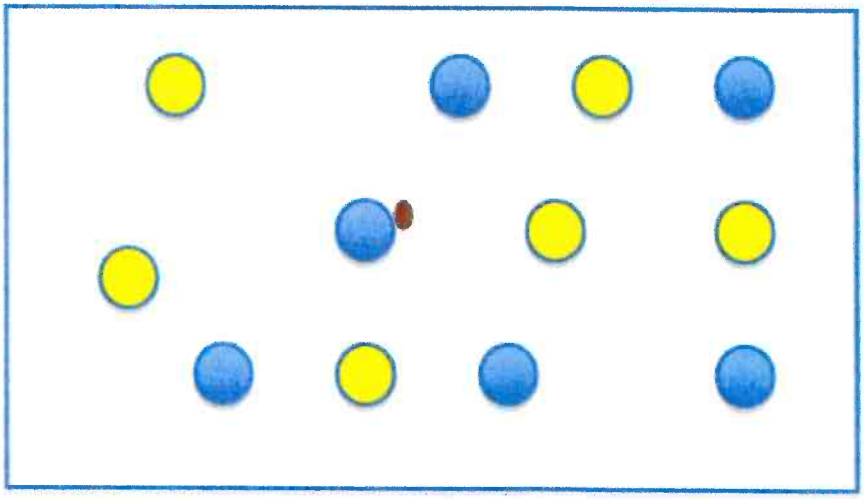
DISPOSITIF

Groupe : 2 équipes de 5 joueurs sur chaque terrain

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

Temps : 15 min

Matériel : 1Ballon, plots, chasubles



REGLES

Si le ballon est intercepté par les défenseurs, le ballon leur revient.
Si le ballon est tombé ou sorti, il est donné à l'équipe adverse.
Compter les points et le nombre de passes. (1 pt pour 5 passes réussies consécutivement)
Le porteur de balle a la possibilité de se déplacer avec le ballon.
Pas d'agressions sur le porteur de balle (être à distance d'un bras)

CONSIGNES

Faire 5 passes consécutives sans que le ballon ne tombe ou ne soit intercepté. Interdiction pour les défenseurs d'intervenir sur le porteur de balle. Autorisation de se positionner devant. Défense type 'basket' (équivalent à environ 1m autour du porteur de balle).

CRITERES DE REUSSITE

5 passes consécutives réussies = 1 point

BUT/SCORE : Marquer plus de points que l'adversaire
LANCEMENT DE JEU Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Balle souvent perdue, beaucoup de maladresse Mauvaise coordination pour réceptionner le ballon ou faire des passes Pas de démarquage Groupement de joueurs autour du ballon Le porteur protège le ballon et s'en débarrasse sans prendre en compte ses partenaires	Travail de passes, de maîtrise du ballon Arrêt sur images : explication pour éviter l'effet de grappe, lecture des espaces libres Jouer à effectif réduit 3*3,4*4 ou avec surnombre des attaquants/ proposer jeu de zones

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Interdire les passes au joueur qui vient de nous le transmettre Interdire le porteur de balle de courir le ballon en main. 5 passes vers 10 passes réussies.	Travail sur prise d'informations, se démarquer

NOM DE LA SITUATION	Mise en activité
Lions gazelles	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

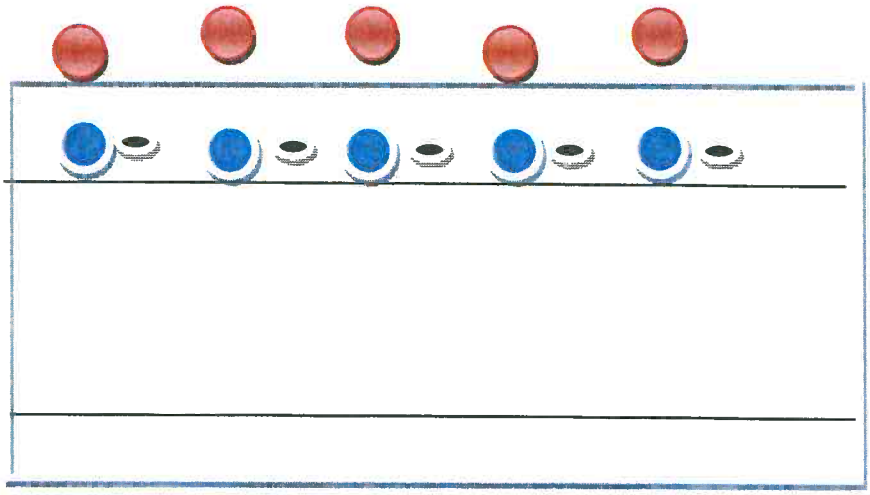
OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Courir plus vite que son adversaire Toucher à 2 mains entre la ceinture et les épaules son adversaire	Etre réactif à un signal Courir vite Adapter sa course Toucher à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules

DISPOSITIF

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

Espace : 3 à 4 m par joueur pour déterminer la largeur. faire varier l'espace en fonction de la réussite ou pas. En-but à 20m ; Espace entre les 2 équipes : 3m

Temps : 15 à 20 min
Matériel : 1ballon par gazelle, plots, chasubles



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

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

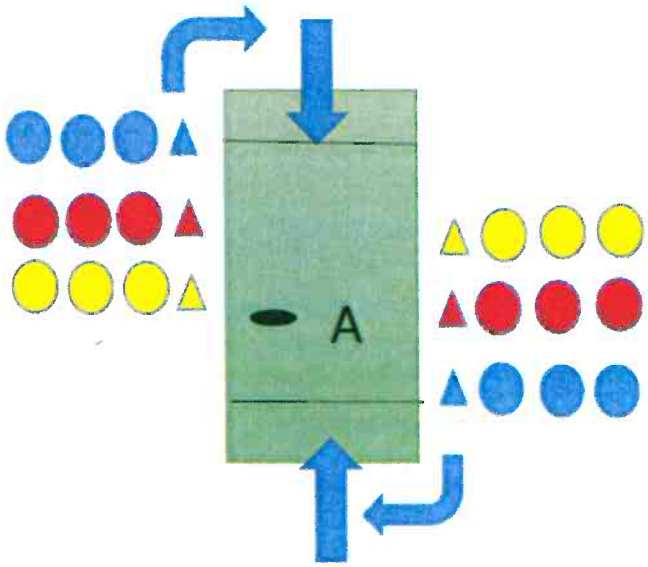
CRITERES DE REUSSITE
Pour les gazelles : Arriver à la ligne d'arrivée sans se faire toucher
Pour les lions : Toucher son adversaire avec les 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules
BUT/SCORE :
Comptabiliser le nombre de toucher
Inverser les rôles
LANCEMENT DE JEU : au signal

EVALUER-REGULER

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

EVOLUTIONS

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

NOM DE LA SITUATION	Mise en activité
BERET COULEURS (1 contre 1)	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3
OBJECTIFS Etre capable d'avancer pour marquer des essais De progresser vers la cible	**COMPORTEMENTS ATTENDUS** Etre réactif à l'appel Courir vite pour ne pas être touché Récupérer rapidement le ballon Prendre le ballon à deux mains Eviter l'adversaire Poser le ballon avec une pression derrière la ligne d'essai Progresser vers la cible
DISPOSITIF Groupe : 12 élèves Dédoubler le jeu Espace : 15 m de long sur 5 m de large Temps : 10 à 15 min Matériel : Plots de couleurs et ballon	

REGLES :
Pour le défenseur jouer à toucher à 2 mains simultanément (Pas de plaquage)

CONSIGNES :
Dès l'appel d'une couleur, le1er élève de la couleur concernée récupère le ballon et doit marquer dans l'en-but adverse. Le défenseur peut empêcher l'attaquant en le touchant avec 2 mains simultanément.

CRITERES DE REUSSITE
Attaquant : réussir à éviter l'adversaire pour marquer un essai
Défenseur :empêcher l'attaquant de marquer

BUT/SCORE Marquer un essai (1pt)

LANCEMENT DE JEU : L'adulte choisit de privilégier un camp pour chaque tour de jeu, il pose ou lance le ballon.

EVALUER-REGULER

Comportements Observés	Interventions possibles
Manque de réactivité Peur d'avancer avec le ballon Peur du contact	Favoriser le départ, donner plus de temps Réduire la dimension du terrain pour éviter la prise de vitesse

EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés :
Modifier la position de départ : debout, assis, genou Modifier le lieu de départ : partir sur les côtés pour entrer dans l'en-but, côte à côte, côté opposé Modifier l'espace entre l'élève et le ballon	Adapter son comportement

NOM DE LA SITUATION	Mise en activité
Epervier - 4 contre 1	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Appréhender la notion d'avancée et d'évitement en attaque Appréhender la notion d'avancée et de montée en ligne en défense	Chercher à éviter l'adversaire Travail des appuis et du port du ballon Travail de réactivité pour les défenseurs

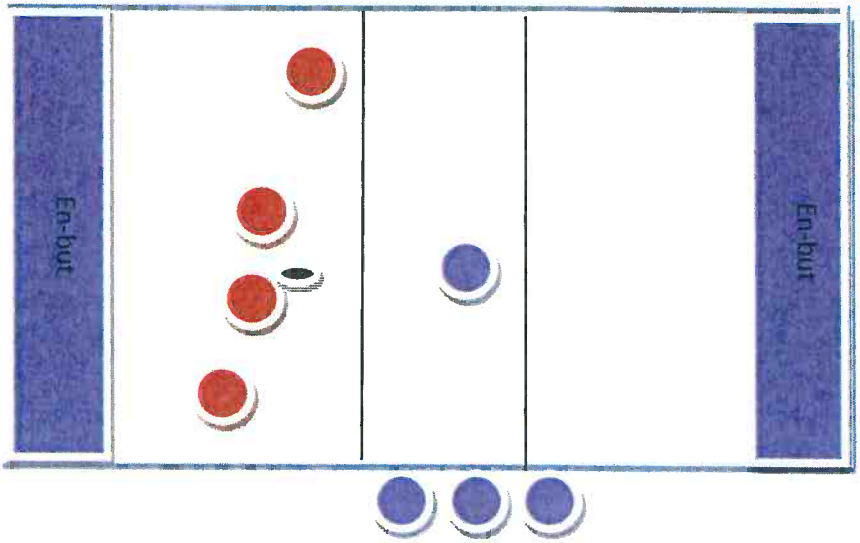
DISPOSITIF

Groupe : 8 élèves sur chaque terrain (*4 attaquants, 1 défenseur en action, 3 en attente hors du terrain)*

Espace : 10X15m avec 2 en-buts, zone médiane où se tient l'épervier faire varier l'espace en fonction de la réussite ou pas.

Temps : 15 à 20 min

Matériel : Ballons, plots, chasubles



REGLES

Au signal, les 4 attaquants (équipe rouge=chasseurs) sortent de leur camp avec le ballon pour aller l'aplatir dans l'en-but en se faisant des passes. Le défenseur de l'équipe violette placé dans sa zone, = l'épervier doit intercepter le ballon ou toucher à 2 mains simultanément le porteur de ballon. Pendant ce temps les joueurs de l'équipe violette attendent sur le bord du terrain.
Effectuer 4 fois le rôle d'attaquant par la même équipe en changeant à chaque fois le défenseur de l'équipe adverse, puis inverser.

CONSIGNES

Au signal, les chasseurs peuvent avancer.

CRITERES DE REUSSITE

Les chasseurs chassent en un minimum de temps, aplatissent dans l'en-but sans se faire toucher.
L'épervier touche rapidement.

BUT/SCORE

Chasser dans un temps imparti
Si l'épervier réussit son toucher =1 point
Si l'équipe des chasseurs marque un essai =1point

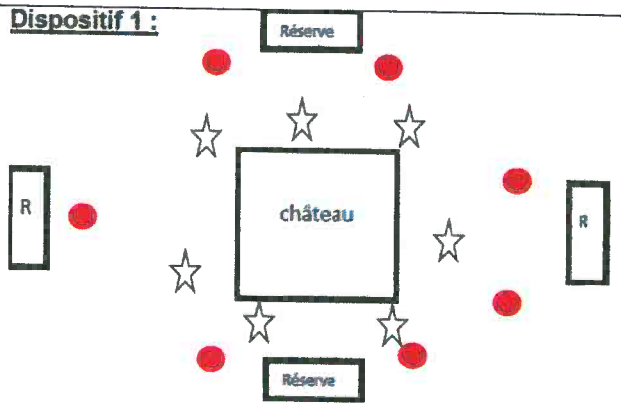
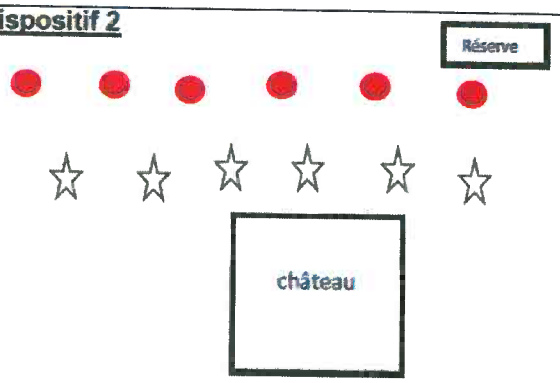
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
L'épervier ne touche pas de chasseur Les chasseurs n'arrivent pas à progresser	Varier la zone du toucher

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Varier le positionnement du défenseur (sur le côté droit, gauche, milieu…) Prolongement : 3 contre 1/ 2 contre 1 /1 contre 1 Jeu de zones	Rechercher des solutions collectives ou individuelles pour avancer et marquer

NOM DE LA SITUATION Attaque du château	**Mise en activité** **CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3
OBJECTIFS Appréhender la notion de marque et d'avancée en attaque et les principes d'avancée en défense Construire l'opposition	**COMPORTEMENTS ATTENDUS** Chercher à éviter l'adversaire, esquiver Travail des appuis et du port du ballon Aplatir le ballon Travail de réactivité pour les défenseurs
DISPOSITIF 1 Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) 2 équipes Espace : zone du château 5mX5m Temps : 15 Matériel : Ballons, plots, 4caisses réserve ballons, balles tennis, plots.., chasubles.	**Dispositif 1 :** 
DISPOSITIF 2 : Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice) 2 équipes Espace : zone du château 5mX5M Temps : 15 Matériel : Ballons, plots, 1caisse réserve de ballons, balles tennis, plots, chasubles.	**Dispositif 2** 

REGLES :
Pour attaquant : aller déposer la 'bombe' dans le château = aplatir le ballon… dans la zone château
Pour défenseurs : défendre le château=toucher à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules

CONSIGNES:
Former 2 équipes. Les défenseurs sont répartis sur le terrain, les attaquants du côté des réserves.
Pour les attaquants: au signal, prendre un ballon dans une réserve pour le déposer dans le château en l'aplatissant
Pour défenseurs : empêcher les attaquants de déposer dans le château la bombe = ballon, en le touchant avec 2 mains simultanément, si l'attaquant est touché, le ballon repart dans la réserve
Le château (l'en-but) des attaquants est vide, celui des défenseurs est plein : 1 ballon = 1 lingot d'or, un plot = 1 pièce d'or, 1 balle de tennis = 5 pièces d'or…

CRITERES DE REUSSITE : A la fin de la partie, on compte le nombre de ballons dans le château. Inverser les rôles.

BUT/SCORE : Marquer plus de points

LANCEMENT DU JEU au signal

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
N'arrive pas à atteindre le château	Diminuer le nombre de défenseurs

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Varier le nombre d'objets mis à disposition, la distance entre la réserve et le château Varier le rapport nb attaquant/nombre défenseurs Modifier la taille du château vers l'en –but Ajouter une zone de défense autour du château N'autoriser que les passes en arrière (dans le jeu orienté)	Prise d'informations, esquive Démarquage Aplatir correctement

NOM DE LA SITUATION	**Situation d'apprentissage**
BERET par équipes	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Etre capable d'avancer pour marquer des essais De progresser vers la cible en coopérant	Etre réactif à l'appel Courir vite pour ne pas être touché Récupérer rapidement le ballon à deux mains Eviter l'adversaire Poser le ballon avec une pression derrière la ligne d'essai Progresser vers la cible en coopérant

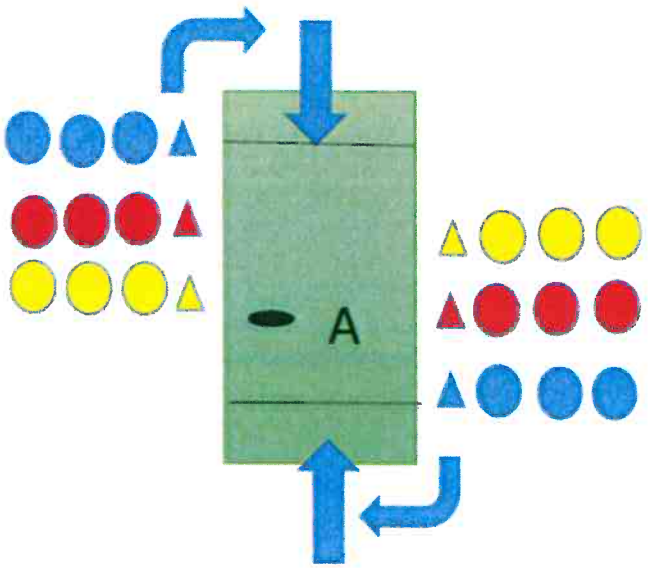
DISPOSITIF

Groupe : 12 élèves
Dédoubler le jeu

Espace : 15 m de long sur 5 m de large

Temps : 10 à 15 min

Matériel : Plots de couleurs et ballon



REGLES :
Pour le défenseur jouer à toucher à 2 mains simultanément (Pas de plaquage)

CONSIGNES
Dès l'appel d'une couleur, 2 élèves de la couleur concernée récupèrent le ballon et doivent marquer dans l'en-but adverse. Les 2 défenseurs peuvent empêcher les attaquants en le touchant avec 2 mains simultanément entre ceinture et épaules.
Idem pour 3.....puis tous

CRITERES DE REUSSITE
Attaquant : réussir à éviter l'adversaire pour marquer un essai
Défenseur : toucher l'adversaire à 2 mains simultanément entre ceinture et épaules
BUT/SCORE Marquer un essai (1pt)

LANCEMENT DE JEU : L'adulte choisit de privilégier un camp pour chaque tour de jeu, il pose ou lance le ballon.

EVALUER-REGULER

Comportements observés :	Interventions possibles :
Manque de réactivité Peur d'avancer avec le ballon Peur du contact Echec répété des attaquants	Favoriser le départ, donner plus de temps Réduire la dimension du terrain pour éviter la prise de vitesse Créer un surnombre offensif (1 nbre d'attaquants supplémentaires par rapport à celui des défenseurs)

EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés :
Modifier la position de départ : debout, assis, genou, Modifier le lieu de départ : partir sur les côtés pour entrer dans l'en-but, côte à côte, côté opposé Modifier l'espace entre l'élève et le ballon Faire rentrer plus de 2 élèves de la même couleur Créer un surnombre offensif	Adapter son comportement Progresser vers la cible en coopérent

NOM DE LA SITUATION Le Baby-Foot Rugby	**Situation d'apprentissage** **CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

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

DISPOSITIF

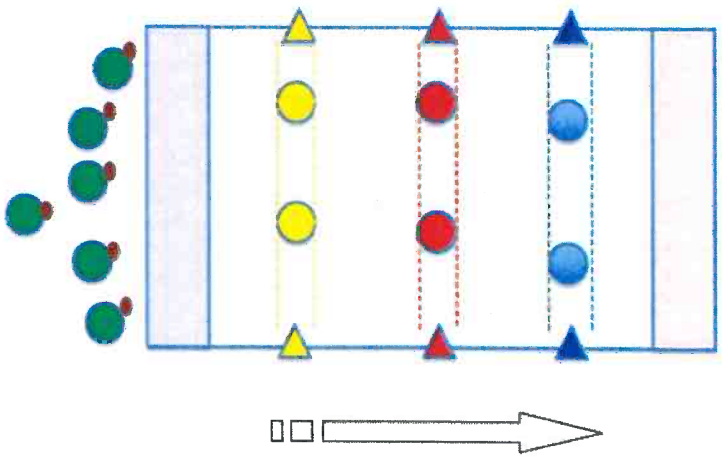
Groupe : 12 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)

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

Temps : 15 à 20 min

Matériel : Ballons, plots, balles de tennis de hand, chasubles.

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



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

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

CRITERES DE REUSSITE
L'équipe rouge marque plus d'essai que les bleus pendant la minute donnée.

BUT/SCORE
Marquer plus de point que l'adverse
LANCEMENT DE JEU Par les joueurs

EVALUER-REGULER

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

EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés :
Autoriser les passes en arrière si pas suffisamment de ballon par joueur. Prolongement :1 contre 1	situations d'évitement.

NOM DE LA SITUATION	Situation d'apprentissage
3 contre 1	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Etre capable d'avancer pour marquer des essais	Etre réactif à l'appel Aller vite Récupérer rapidement le ballon du terrain Prendre le ballon à deux mains Eviter l'adversaire Poser le ballon avec une pression derrière la ligne d'essai

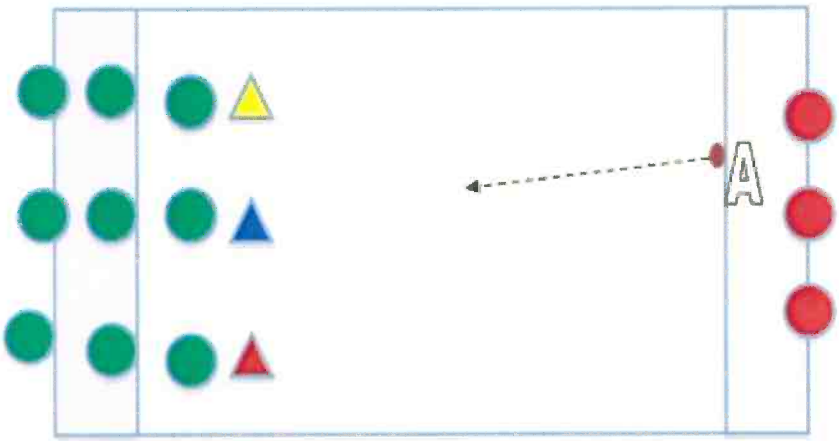
DISPOSITIF

Groupe : 12 à 25 élèves

Espace : 15m x 20 m

Temps : 15 min

Matériel : Plots et ballons



REGLES

Pour les attaquants, marquer un essai.
Pour le défenseur, empêcher la marque en touchant à 2 mains simultanément.

CONSIGNES

3 défenseurs sont avec l'adulte dans un en-but. Les attaquants sont répartis dans 3 colonnes. L'adulte désigne un défenseur en secret, puis donne ou fait rouler le ballon en direction des attaquants. Quand l'un d'eux s'en saisit, son équipe de couleur doit aller aplatir dans l'en-but et le défenseur peut monter défendre.

CRITERES DE REUSSITE

Réussir à éviter l'adversaire pour marquer un essai.

BUT/SCORE : Marquer un essai

LANCEMENT DE JEU Par l'adulte au milieu du terrain pour réguler les oppositions.

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Manque de réactivité Peur d'avancer avec le ballon Peur d'avancer pour défendre	refaire les situations de mise en activité

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Varier la longueur et la largeur du terrain N'appeler que 2 attaquants Appeler 2 défenseurs pour jouer un 3 contre 2 (fin de cycle) Rapprocher ou éloigner les défenseurs	Plus de passages par joueur Intégrer la notion de coopération Favoriser ou diminuer la prise d'informations

NOM DE LA SITUATION	Situation d'apprentissage
Jeu de zones 1	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Améliorer la notion d'avancer et de coopération en attaque et en défense. Assimiler les règles fondamentales : la marque, le toucher, le hors-jeu.	Arriver à voir les espaces libres et y amener le ballon. Avancer avec le ballon. Passer le ballon avant d'être touché. Soutenir le porteur de balle en se déplaçant (se rendre disponible).

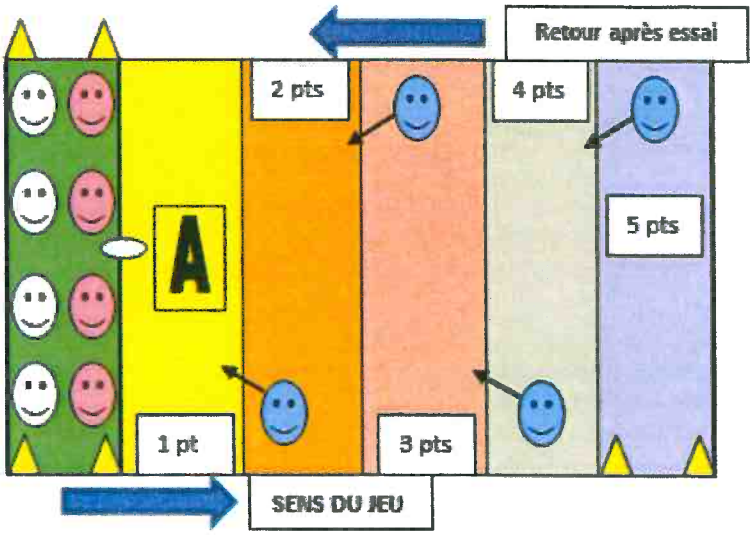
DISPOSITIF

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

Espace : 15 à 20 m de large x 20m de long et 5 m de plus pour les en-buts.
Matérialiser les zones des défenseurs

Temps : 20 min

Matériel : 3 ballons, plots, chasubles



REGLES

Les attaquants doivent franchir les zones pour marquer un essai. A chaque franchissement, ils marquent des points en conséquence (1 pt, 2 pts,… 5 points dans l'en-but).
Les défenseurs sont échelonnés sur l'aire de jeu en 4 zones distinctes. Ils se positionnent sur la ligne arrière (gauche ou droite) de la zone à défendre et ne peuvent agir que dans cette zone (interdit de défendre en poursuite). Ils défendent à toucher à deux mains.

CONSIGNES

Former 3 équipes de 4 joueurs. Les attaquants partent par 4 et doivent aller marquer. Ils sont en mouvement dans l'en-but. Au signal, l'adulte propose le ballon à un joueur qui avance. L'essai vaut 5 points. S'ils sont arrêtés dans la première zone, ils marquent 1 point ; dans la seconde 2 points ; ainsi de suite….
Les défenseurs sont répartis dans les 4 zones et ne peuvent pas en sortir. Le premier défenseur entre sur le côté quand l'adulte donne le ballon. Un autre défenseur avance quand l'attaquant porteur de balle entre dans sa zone.
Au bout de 5 attaques successives, on change de rôle : les attaquants deviennent défenseurs et inversement.

CRITERES DE REUSSITE

Marquer au moins 10 points sur les 5 passages.

BUT/SCORE

Marquer le plus de points possibles en 5 passages.

LANCEMENT DE JEU Par l'adulte puis par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Les attaquants cherchent la solution individuelle plutôt que collective.	Expliquer que si le porteur de balle ne peut avancer lui-même, il peut faire avancer son équipe en transmettant le ballon à ses partenaires.
Certains joueurs ne se replacent pas en attaque (donc hors-jeu).	Augmenter le nombre de défenseurs par zone. Arrêt sur image et explication de la règle

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Changer le nombre de défenseurs par zones. Varier le placement de départ des défenseurs. Changer le nombre d'attaquants.	Augmenter la difficulté des attaquants. Repérer ou créer des espaces libres. Avancer collectivement en utilisant des soutiens.

NOM DE LA SITUATION	Situation d'apprentissage
Jeu de zones 2	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Améliorer la notion d'avancer et de coopération en attaque et en défense. Assimiler les règles fondamentales : la marque, le toucher, le hors-jeu.	Arriver à voir les espaces libres et y amener le ballon. Avancer avec le ballon. Passer le ballon avant d'être touché. Soutenir le porteur de balle en se déplaçant (se rendre disponible).

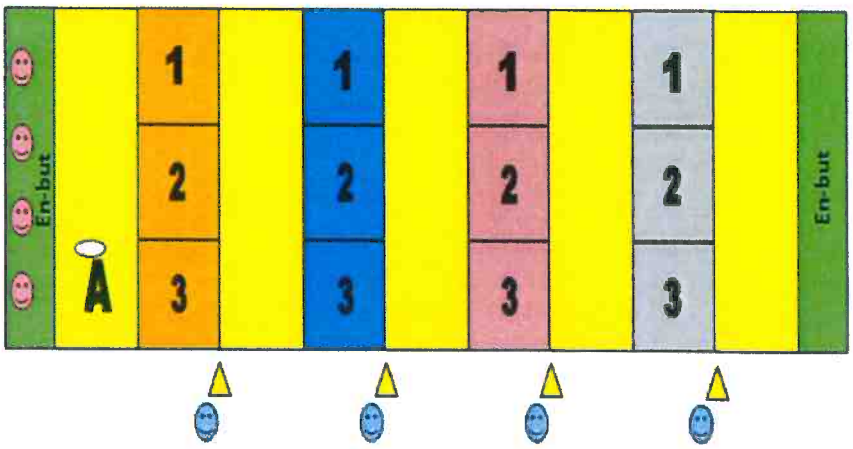
DISPOSITIF :

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

Espace : 15 à 20 m de large x 20m de long et 5 m de plus pour les en-buts.
Matérialiser les zones des défenseurs scindées en 3 espaces : 1, 2, 3

Temps : 20 min

Matériel : 3 ballons, plots, chasubles



REGLES

Les attaquants doivent franchir les zones pour marquer un essai. A chaque franchissement, ils marquent des points en conséquences (1 pt, 2 pts,… 5 points dans l'en-but).
L'adulte avertit les défenseurs en amont du coup d'envoi sur leur placement dans leur zone respective soit 1, 2 ou 3 de façon à rentrer sur le terrain au coup d'envoi seulement ; les attaquants devront s'adapter. Ils se positionnent sur la ligne arrière (gauche ou droite) de la zone à défendre et ne peuvent agir que dans cette zone (interdit de défendre en poursuite). Ils défendent à toucher à deux mains.

CONSIGNES

Former 3 équipes de 4 joueurs. Les attaquants partent par 4 et doivent aller marquer. Ils sont en mouvement dans l'en-but. Au signal, l'adulte propose le ballon à un des joueurs qui avance. L'essai vaut 5 points. S'ils sont arrêtés dans la première zone, ils marquent 1 point ; dans la seconde 2 points ; ainsi de suite….
Les défenseurs rejoindront les 4 zones (soit l'espace 1,2 ou 3 désigné par l'adulte en amont du coup d'envoi) et ne peuvent pas en sortir. Le premier défenseur entre sur le côté quand l'adulte donne le ballon. Les autres défenseurs entrent dans leur espace au même moment.
Au bout de 5 attaques successives, on change de rôle : les attaquants deviennent défenseurs et inversement.

CRITERES DE REUSSITE

Marquer au moins 10 points sur les 5 passages.

BUT/SCORE

Marquer le plus de points possibles en 5 passages.

LANCEMENT DE JEU

Par l'adulte puis par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Les attaquants cherchent la solution individuelle plutôt que collective. Certains joueurs ne se replacent pas en attaque (donc hors-jeu)	Expliquer que si le porteur de balle ne peut avancer lui-même, il peut faire avancer son équipe en transmettant le ballon à ses partenaires. Augmenter le nombre de défenseurs par zone. Arrêt sur image et explication de la règle

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Changer le nombre de défenseurs par zones. Varier le placement de départ des défenseurs. Changer le nombre d'attaquants.	Augmenter la difficulté des attaquants. Repérer ou créer des espaces libres. Avancer collectivement en utilisant des soutiens.

NOM DE LA SITUATION	**Situation d'apprentissage**
Le Château	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Appréhender la notion de toucher pour les défenseurs, s'organiser en équipe pour défendre	Toucher à 2 mains simultanément entre les épaules et la ceinture Travail de réactivité pour les défenseurs Défendre en avançant

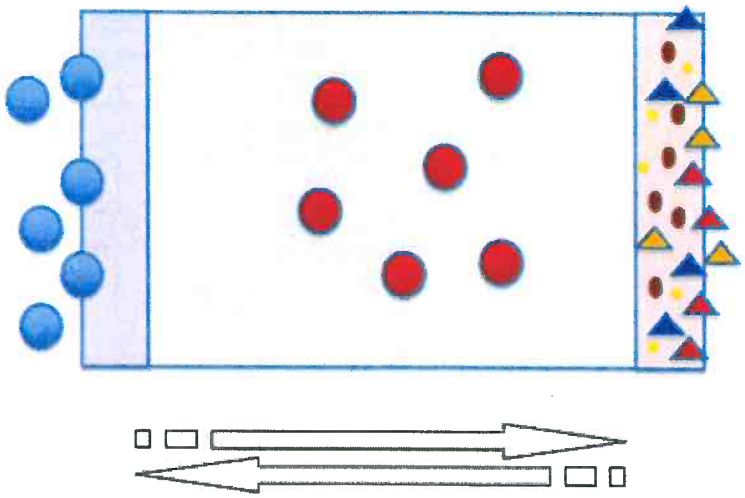
DISPOSITIF

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

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

Temps : 15 à 20 min

Matériel : Ballons, plots, balles de tennis de hand, chasubles.



REGLES

Les défenseurs doivent toucher à deux mains un attaquant quand il porte un objet. Si le « toucher » est réussi, l'objet transporté est ramené par l'attaquant qui effectuera un tour de pénalité (tour de l'en-but) avant de pouvoir aller en chercher un autre. Les défenseurs ne peuvent pas rentrer dans les châteaux (en-but).
Quand l'attaquant a rapporté un objet, il peut aller en chercher un autre.
Pour bien intégrer la notion de marque ne pas oublier de faire aplatir les éléments dans la zone en-but « château ».

CONSIGNES

Former 2 équipes. Les défenseurs sont répartis sur le terrain, les attaquants dans leur château =en-but.
Le château (l'en-but) des attaquants est vide, celui des défenseurs est plein : 1 ballon = 10 pièces d'or, un plot = 5 pièces d'or, 1 balle de tennis = 1 pièce d'or…
Au signal, les attaquants peuvent rentrer dans le château adverse et se saisir d'un objet pour le ramener dans le leur.
Faire 2 manches en inversant les rôles pour comparer les scores.

CRITERES DE REUSSITE

Comparer le score du butin des défenseurs des 2 manches =conserver le maximum de « pièces d'or » dans son château

BUT/SCORE

A l'issu des 2 manches, l'équipe gagnante « défensive » aura conservé le plus de pièces d'or
LANCEMENT DE JEU Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Ne défend pas le château	Attribuer à chaque défenseur un attaquant
Défenseur trop statique	
Peur du contact=peur de toucher l'attaquant	Jeu lions gazelles
Contestation sur le toucher	Arbitre pour réguler le toucher à 2 mains

EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés
Proposer des ballons à la place des objets Ne mettre en jeu qu'un ballon à la fois et n'autoriser alors que les passes en arrière.	Vers le jeu global

NOM DE LA SITUATION	Situation d'apprentissage
Créer un mur	CATEGORIE / NIVEAU Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Construire une ligne défensive Se placer, se déplacer et se replacer en défense	Se repérer dans l'espace S'organiser et coopérer avec ses partenaires pour se mettre en ligne

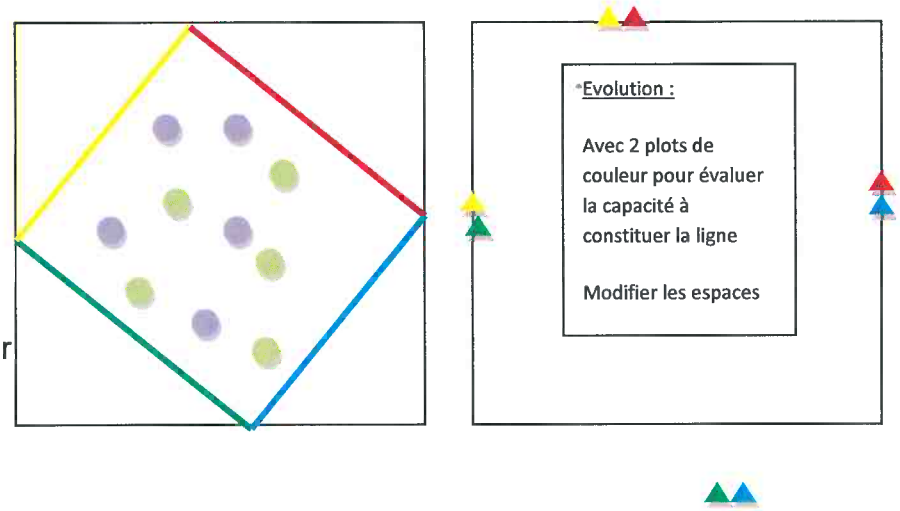
DISPOSITIF

Groupe : 12 à 25 élèves

Espace :

Temps : 10 min

Matériel : plots de couleur
chasubles



REGLES
Former 2 équipes (5 à 6 joueurs par équipe).
Matérialiser un carré avec 4 lignes de couleurs.
Les joueurs courent dans le carré. Au signal, ils doivent aller se positionner et s'aligner sur leur ligne puis sur la ligne de couleur annoncée.

CONSIGNES
*Dans un premier temps, au signal donné par l'adulte, chaque équipe doit se replacer sur sa ligne.
Pour éviter qu'ils ne restent près de leur ligne respective, demander à certains élèves de positionner des plots de la couleur d'une équipe adverse afin que ces derniers les ramassent avant de se positionner sur leur ligne.
*L'adulte annonce une couleur à chacune des équipes, exemple :

- Equipe 1 = vert
- Equipe 2 = jaune

Effectuer le jeu en courant et le plus rapidement possible.

CRITERES DE REUSSITE :
La première équipe qui est en place marque 1 point si :

- Toute la largeur de la ligne est occupée
- Pas de déséquilibre d'espace et de nombre
- Pas de joueurs devant ou en arrière
- Tous les joueurs sont alignés et orientés vers la zone de jeu

BUT/SCORE
Marquer plus de points que l'adversaire pour une manche de x
LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs et l'adulte qui annonce la/les couleurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés :	Interventions possibles :
Manque de réactivité Difficultés motrices Manque de prise de repères dans l'espace	Modifier les modalités de déplacement Anticiper l'annonce de la couleur demandée

EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés :
Mettre seulement 2 plots pour un travail de reconnaissance dans l'espace Varier le lancement du jeu (avancer, reculer…) Orienter les lignes vers des cibles à défendre (en-but)	Prise d'informations sur l'espace Augmenter la coopération Vers le jeu réel (situation de référence)

NOM DE LA SITUATION	**Situation d'apprentissage**
Le miroir des gardes	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Construire une ligne défensive	Se repérer dans l'espace et être capable de se mettre en ligne avec ses partenaires

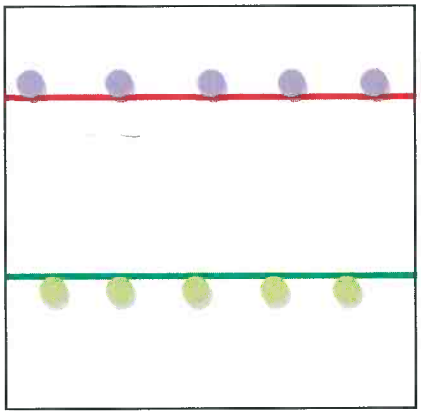
DISPOSITIF

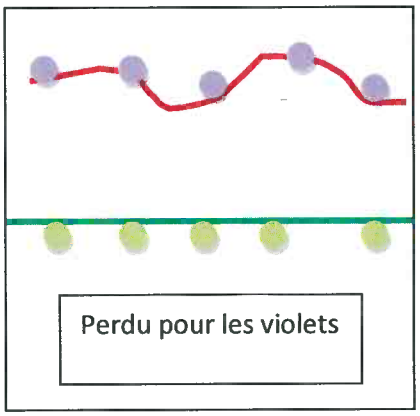
Groupe : 12 à 25 élèves

Espace :

Temps : 10 min

Matériel : plots, cordes





REGLES :

Former 2 équipes :

- Un joueur de l'équipe est désigné pour effectuer les commandements (*'Jacques a dit'*)

Exemple les verts : ils doivent se déplacer ensemble (devant, derrière, à droite à gauche, etc..)
Même chose pour les violets.

- Une équipe est désignée pour effectuer les commandements

Les violets se mettent en miroir et doivent effectuer les mêmes mouvements que les verts s'ordonnent, puis inverser les rôles

CONSIGNES :
Jacques a dit « Se placer devant la ligne »…

CRITERES DE REUSSITE :
Exécuter la consigne donnée et réussir la tâche
BUT/SCORE :
Attribuer un point à l'équipe

LANCEMENT DE JEU : par le donneur d'ordre

EVALUER-REGULER

Comportements observés :	Interventions possibles :
Manque de réactivité Difficultés motrices Manque de prise de repères dans l'espace Peu de coopération	Arrêt sur image : observation du placement des joueurs Identifier un joueur référent de la ligne défensive

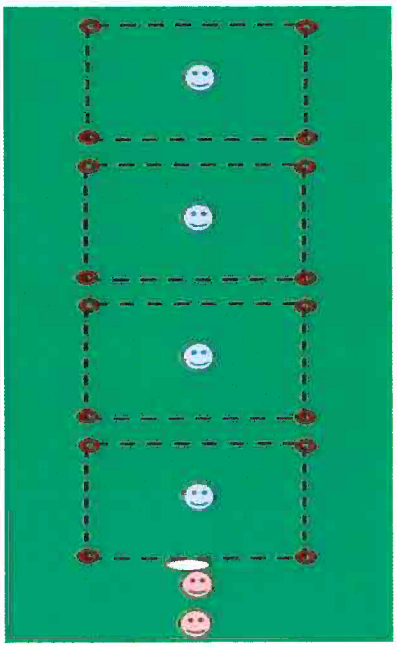
EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés :
Les violets se mettent en miroir et doivent effectuer les mêmes mouvements que les verts ordonnent Faire intervenir un ou 2 attaquants	Augmenter la coopération Se replacer pour créer une nouvelle ligne défensive

NOM DE LA SITUATION	Situation d'apprentissage
1 contre 1	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Etre capable d'avancer pour marquer des essais en situation d'égalité numérique : 1 attaquant contre 1 défenseur	Avancer avec le ballon Prendre des informations sur le positionnement du défenseur Utiliser ses appuis et/ou la vitesse pour contourner, feinter, crocheter, éviter Poser le ballon avec une pression derrière la ligne d'essai

DISPOSITIF :



Groupe : 12 élèves
(4 attaquants-4 défenseurs et 4 remplaçants en file indienne derrière le dernier défenseur au niveau de l'en-but)

Espace : 7m x 20m (avec 4 zones de 3 sur 7m espacées de 3m entre elles)

Temps : 15 min

Matériel : plots, 1ballon en jeu, réserve de ballons, chasubles

REGLES

Pour l'attaquant, franchir chaque zone pour marquer un essai.
Pour le défenseur, toucher à 2 mains simultanément l'attaquant dans sa zone à défendre.

CONSIGNES :

Au signal, l'attaquant avance avec le ballon et essaie de franchir le maximum de zones sans se faire toucher. Dès qu'il est touché à 2 mains simultanément par un défenseur, il sort du terrain et un autre attaquant peut partir à son tour.
Dès qu'une zone est franchie, le défenseur concerné sort du jeu (éliminé pour la partie), et il est remplacé par le défenseur de la zone suivante et un défenseur-remplaçant rentre dans la dernière zone. Chaque défenseur ne peut intervenir que dans sa zone.

CRITERES DE REUSSITE :

Eliminer le plus vite possible tous les défenseurs (inverser les rôles). Comparer les temps.

BUT/SCORE Franchir les zones le plus vite possible pour éliminer les défenseurs. Réaliser le meilleur temps.

LANCEMENT DE JEU Par l'adulte

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
N'arrive pas à éliminer un défenseur A peur d'avancer	Modifier le placement du défenseur, son mode de déplacement

EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés :
Varier la longueur et la largeur des zones, espace entre les zones Varier le placement de départ des défenseurs Varier les lancements du jeu (réceptionner le ballon lancé, ramasser le ballon…) Rajouter un partenaire	Favoriser ou complexifier l'espace de l'attaquant Favoriser ou diminuer la prise d'informations

NOM DE LA SITUATION	Maîtrise du ballon
L'horloge	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Améliorer la technique de passe avec une contrainte temporelle	Maîtriser la passe Courir avec un ballon en main

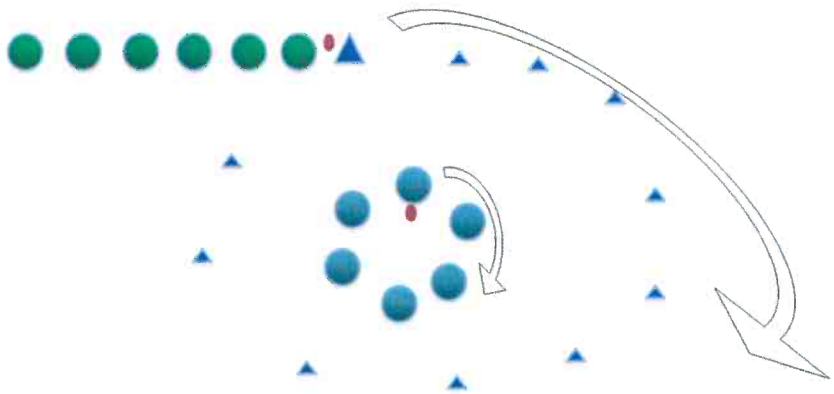
DISPOSITIF

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

Espace : variable en fonction des distances de passes que les enfants peuvent réaliser.

Temps : 15min

Matériel : Ballons, plots



REGLES

Pour les bleus, effectuer le plus de tours en passant le ballon sans le faire tomber
Pour les verts, effectuer le plus rapidement possible le tour par tous les équipiers en un minimum de temps

CONSIGNES

Former 2 équipes. Une équipe en cercle (l'horloge), se fait des passes (le porteur de balle avance de 2 pas pour effectuer sa passe en arrière puis revient à sa place). On compte 1 heure chaque fois que le ballon fait un tour. Si la ballon tombe repartir à 0.
L'autre équipe se place au plot de départ en colonne. Le premier joueur part faire le parcours ballon en main et le donne à son retour au joueur suivant. Quand tout le monde est passé, on compte le nombre d'heures effectué par le ballon dans l'horloge.

CRITERES DE REUSSITE

Objectif pour les verts : aller le plus vite possible pour réduire le nombre d'heure des bleus
Objectif pour les bleus : faire le plus grand nombre de tour de l'horloge sous la contrainte temporelle des verts.

BUT/SCORE

Marquer plus de points que l'adversaire

LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Le ballon tombe	Varier la distance entre joueurs Travail sur la préhension du ballon

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Eloigner, rapprocher les joueurs de l'horloge. Modifier le sens de passe Modifier le parcours (slaloms…) Les joueurs de la colonne partent par 2, ils doivent se passer le ballon en arrière pour aller l'aplatir. Imposer un minimum de 3 passes	Travail sur la passe : précision, trajectoire, force, habiletés du côté droit et gauche Travail sur les appuis

NOM DE LA SITUATION	**Maîtrise du ballon**
Ronde de passes	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Maitriser la technique du ballon en réception et en passes	Savoir attraper un ballon rapidement : tendre les bras et préparer les mains pour recevoir le ballon au niveau du sternum et du nombril. Savoir réaliser une passe rapidement: tenir le ballon à deux mains pour effectuer la passe : tendre les bras vers la cible pour finir en poussant avec les doigts

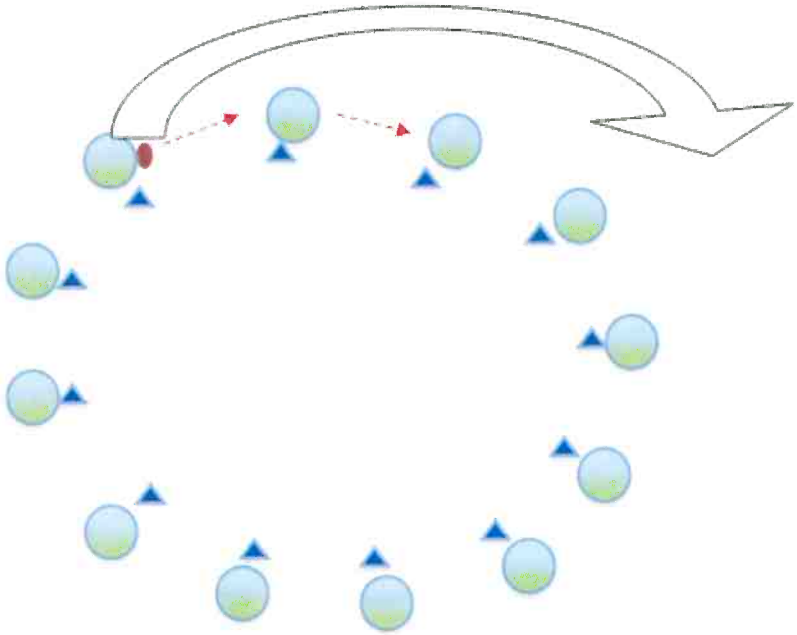
DISPOSITIF

Groupe : 6 à 14 enfants (Dédoubler l'exercice)

Espace : variable en fonction des habiletés techniques.

Temps : 10 min

Matériel : plots, ballons



REGLES
Effectuer une passe correcte, attraper un ballon sans qu'il ne tombe au sol
Interdit de courir avec le ballon

CONSIGNES
Former une ronde. Le 1er porteur de balle fait une passe à son voisin (*ex de droite*), puis effectue le tour du cercle pour revenir à sa place avant le ballon ; faire de même pour tous les participants (courir derrière son camarade sans doubler).
Evolution:
Le porteur de balle fait la passe à son voisin (*ex de droite),* effectue le tour du cercle et revient à sa place avant que le ballon ne revienne à son niveau.

CRITERES DE REUSSITE :
Mettre en parallèle plusieurs jeux de même effectif pour comparer.
Dans la situation d'évolution :
Pour le coureur : arriver avant le ballon.
Pour les autres, faire en sorte que le ballon arrive avant le coureur =attraper et passer le ballon correctement et vite.

BUT/SCORE
Le coureur marque un point s'il arrive avant le ballon.

LANCEMENT DE JEU Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés :	Interventions possibles :
Le ballon tombe au sol.	Jouer sur la distance entre les joueurs

EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés :
Changer de sens de passe Agrandir le cercle Aplatir au sol avant de faire la passe Faire passer le ballon autour de la taille avant la passe.	Apporter des difficultés techniques pour faire évoluer la difficulté Maîtrise de la passe à droite et à gauche Notion de force et d'adresse Passe courte, longue

NOM DE LA SITUATION	Maîtrise du ballon
Colonne de passes	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Effectuer les passes le plus vite possible en équipe pour marquer	Réaliser des passes correspondantes à la consigne Savoir attraper un ballon Avoir les bras et main prêts à recevoir un ballon Aller vite et communiquer

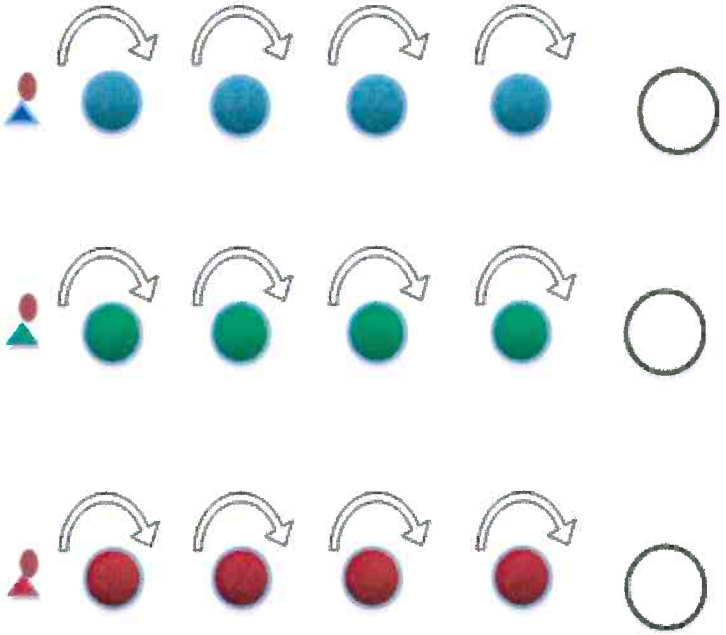
DISPOSITIF

Groupe : 12 à 25 élèves (plusieurs équipes de nombre égal)

Espace : 3m entre chaque colonne

Temps : 10 min

Matériel : ballons, plots, cerceaux



REGLES

Par équipes, réaliser les consignes données avec le ballon avec l'autre.
Interdiction de courir avec la balle

CONSIGNES

Former différentes colonnes équilibrées en fonction du nombre d'élèves (pas plus de 5 élèves). Au top départ, le premier joueur ramasse le ballon posé sur le plot, le fait passer le par-dessus sa tête, le second l'attrape, fait de même… etc. Le premier ballon aplati dans le cerceau à la fin de la colonne a gagné.

CRITERES DE REUSSITE

La passe est exécutée en relation avec la consigne

BUT/SCORE

Marquer l'essai dans le cerceau le plus vite possible en équipe avant les autres.

LANCEMENT DE JEU : Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Manque de réactivité, difficultés techniques Problème pour effectuer une passe Problème pour attraper le ballon	Adapter les consignes Jouer sur les distances entre joueurs

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
- Se faire passer le ballon entre les jambes. - Alterner, une fois par-dessus la tête, une fois entre les jambes… - Mettre le cerceau à plusieurs mètres. Les joueurs ont interdiction de courir avec le ballon. Une fois le ballon donné, ils doivent se replacer en fin de colonne pour former une chaine et aller aplatir le ballon dans le cerceau. - Se mettre de biais et faire des passes latérales. - Faire tourner le ballon autour de la taille avant la passe Intégrer plusieurs ballons	Varier les techniques de passes : travail sur l'adresse, la force Faire réfléchir sur les successions de passes différentes

NOM DE LA SITUATION	Maitrise du ballon
Croix 1	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

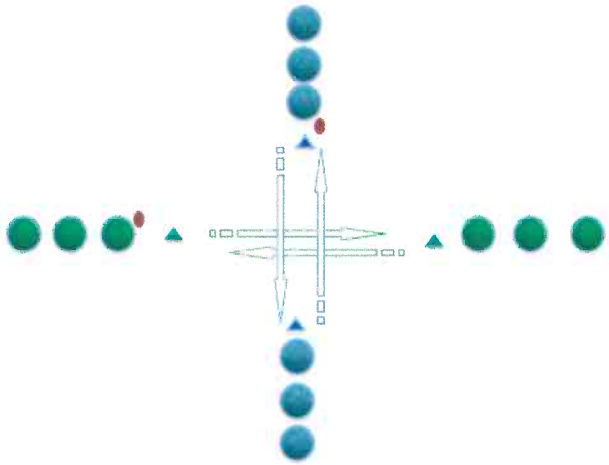
OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Etre capable d'avancer pour transmettre le ballon dans de bonnes conditions	Maitriser la passe pour effectuer une bonne transmission de balle Etre réactif à l'appel Prendre le ballon à deux mains Eviter les autres partenaires

DISPOSITIF

Groupe : 12 à 20 élèves

Espace : dédoubler l'atelier
Espace entre les 2 colonnes :10m
Temps : 10 à 15 min

Matériel : 4 plots (2 couleurs différentes) et 2 ballons par atelier



REGLES

Le ballon est transmis à tous les partenaires de l'équipe avant l'autre.

CONSIGNES

Former 2 équipes scindées en 2 de part et d'autre des plots de couleur. Les 2 porteurs de balle doivent aller apporter le ballon à la colonne d'en face, sans se percuter au milieu puis se replacent derrière la colonne d'en face. Si le ballon tombe à terre, le porteur de balle revient à sa place pour refaire sa passe.

CRITERES DE REUSSITE

Transmettre le ballon sans qu'il ne tombe à terre.

BUT/SCORE

Sur 3 traversées, l'équipe qui a mis le moins de temps pour transmettre le ballon à tous ses partenaires a 1 point.

LANCEMENT DE JEU Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés :	Interventions possibles :
Le ballon tombe à terre.	Adapter l'écart entre joueurs

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Faire passer le ballon autour de sa taille avant de le donner. Lancer le ballon en l'air, taper dans ses mains, le rattraper, puis le donner. Ramasser le ballon puis le poser dans une zone située avant son partenaire, qui démarre à son tour etc… Mettre un plot au milieu, faire la passe à ce niveau Mettre les ballons face à face au départ, faire la passe d'un côté (à la colonne à droite ou à la colonne à gauche)	Maîtrise du ballon : adresse, force

NOM DE LA SITUATION	Maîtrise du ballon
Croix 2	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

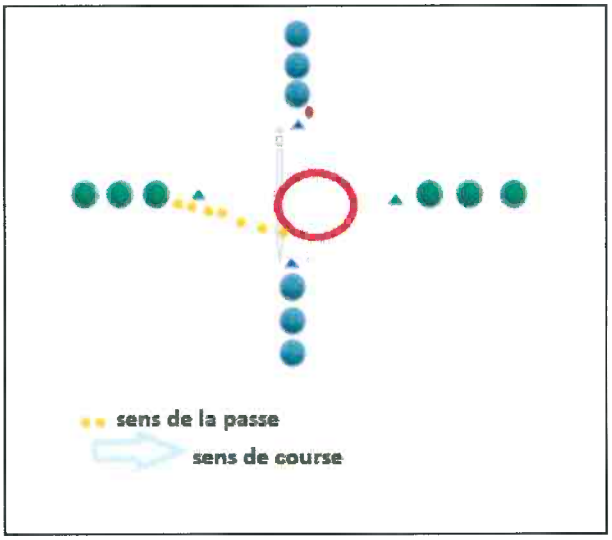
OBJECTIFS	COMPORTEMENTS ATTENDUS
Etre capable de ramasser un ballon, courir et poser	Maitriser la passe en arrière Etre réactif à l'appel Prendre le ballon à deux mains Prendre les informations (partenaires, adversaires)

DISPOSITIF

Groupe : 12 à 20 élèves

Espace : dédoubler l'atelier
Espace entre les 2 colonnes :10m
Temps : 10 à 15 min

Matériel : 4 plots (2 couleurs différentes) et 1 ballon en jeu par atelier



REGLES

Le ballon est transmis à tous les partenaires de l'équipe avant l'autre.

CONSIGNES

Former 2 équipes scindées en 2 de part et d'autre des plots de couleur. Le porteur de balle doit aller au centre pour effectuer une passe latérale en arrière (à gauche dans un 1er temps) puis se replace derrière la colonne d'en face. Si le ballon tombe à terre, le porteur de balle revient à sa place pour refaire sa passe. Le réceptionneur à son tour fait de même etc...

CRITERES DE REUSSITE

Transmettre le ballon sans qu'il ne tombe à terre.

BUT/SCORE

Effectuer un tour complet sans faire tomber le ballon, chronométrer jusqu'à ce que le ballon tombe

LANCEMENT DE JEU Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés :	Interventions possibles :
Le ballon tombe à terre Ne fait pas la passe dans la zone	Adapter l'écart entre le lanceur et le réceptionneur Réduire la vitesse de déplacement du porteur de balle pour comprendre la consigne

EVOLUTIONS

Variantes :	Effets recherchés
Effectuer en marchant, puis trottinant, puis en courant Inverser le sens de passe Rajouter un 2ème ballon (en face en face)	Maîtrise du ballon, de la transmission et de la réception Prendre des informations multiples sur l'espace, temps

NOM DE LA SITUATION	**Maîtrise du ballon**
Parcours de marque	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Améliorer la notion d'avancée et de coopération en attaque comme en défense	Courir vite avec un ballon en main Réaliser un parcours ballon en main

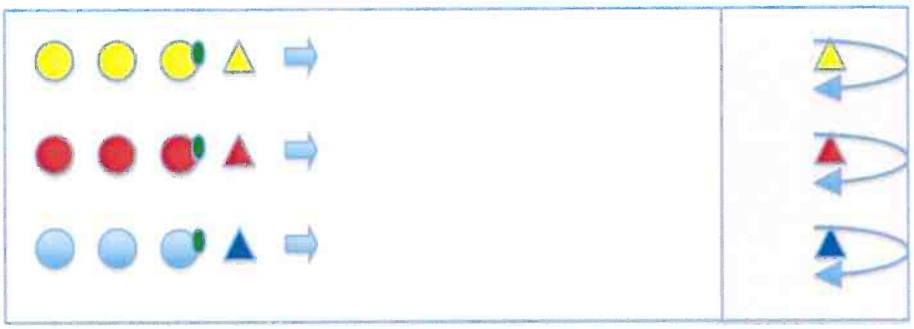
DISPOSITIF

Groupe : 25 à 30 élèves
Plusieurs équipes de

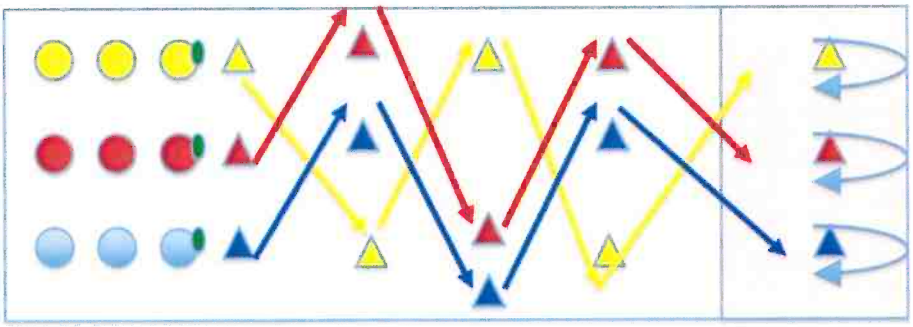
Espace : 15 à 20 m de longueur

Temps : 15min

Matériel : Ballons, plots, chasubles



Evolution :



REGLES

Marquer plus vite que l'équipe adverse en effectuant un parcours

CONSIGNES

Chaque 1er joueur avec le ballon court jusqu'à la ligne (*effectue le parcours)*, marque un essai, fait le tour du plot, récupère son ballon et l'amène au suivant de sa colonne.

CRITERES DE REUSSITE

Réaliser un parcours en courant ballon en main sans qu'il ne tombe, l'aplatir et le transmettre à son co-équipier avant l'autre équipe

BUT/SCORE

Marquer 1 point pour l'équipe qui arrive la 1ère.

LANCEMENT DE JEU Par les joueurs

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Toujours la même équipe gagne	Rééquilibrer les équipes

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Varier le parcours : rajouter des plots pour effectuer un parcours non rectiligne Rajouter la passe en arrière => au retour le joueur fait le tour de sa colonne, la dépasse et fait la passe au joueur suivant. Faire le parcours en « petit train », en se tenant tous par la taille	Travail sur les appuis Vers le jeu global

NOM DE LA SITUATION	**Maîtrise du ballon**
Ballon poursuite	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Être capable d'effectuer des passes rapidement Améliorer l'adresse lors de la passe / réception	Réagir vite à un signal Savoir-faire une passe à son partenaire dans ses mains (entre les épaules et la taille) Savoir attraper le ballon en allant le « chercher »

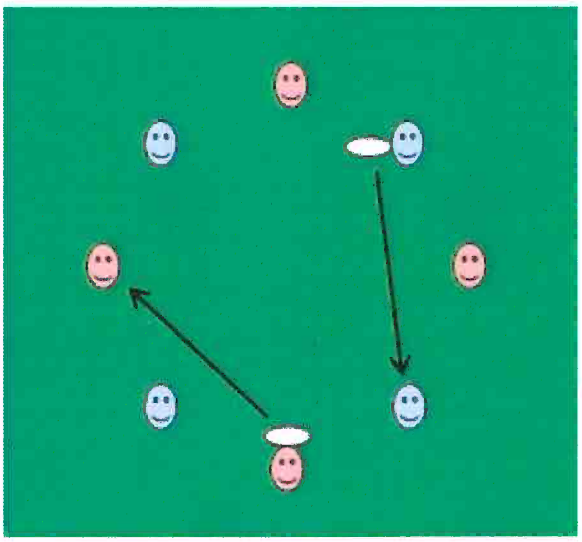
DISPOSITIF

Groupe : 2 équipes de 4 à 6 joueurs (nombre pair)
2 couleurs différentes avec les joueurs intercalés

Espace : cercle de 8 à 10 m de diamètre

Temps : 15 min

Matériel : Plots, 2 ballons, chasubles



REGLES

Se faire des passes plus vite que l'autre équipe.

CONSIGNES

Les joueurs sont placés à l'endroit du plot. Au signal, ils font tourner les 2 ballons par passes successives dans le sens annoncé.
Si le ballon tombe, il est « mort » on revient au départ.

CRITERES DE REUSSITE

Pour marquer 1 point, le ballon doit revenir au premier joueur avant celui de l'autre équipe (un tour).

BUT/SCORE : faire le tour avec le ballon avant l'autre équipe=1 point

LANCEMENT DE JEU Par l'adulte

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Mauvaises passes	Adapter l'écart entre les joueurs

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Compter les points sur 2,3 …tours Lancement de jeu différent Inverser le sens de rotation des ballons Distance entre les joueurs	Ne pas perdre le ballon Savoir effectuer des passes à droite et à gauche Effectuer des passes courtes, longues

NOM DE LA SITUATION	**Maîtrise du ballon**
Mic mac	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Être capable d'effectuer des passes rapidement Améliorer l'adresse lors de la passe / réception	Réagir vite à un signal Savoir-faire une passe à son partenaire dans ses mains (entre les épaules et la taille) Améliorer la réception du ballon Savoir se repositionner pour recevoir à nouveau le ballon

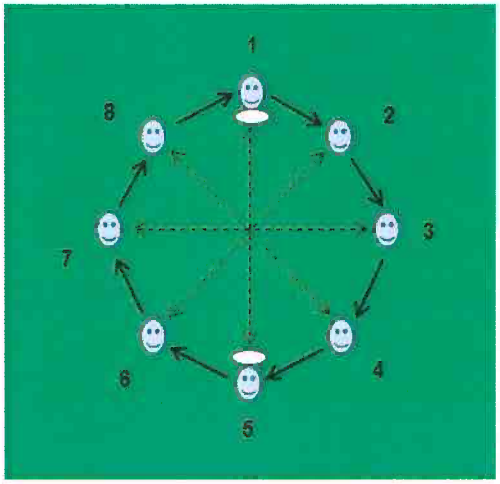
DISPOSITIF

Groupe : 12 élèves

Cercle avec 8 à 12 joueurs (nombre pair)

Temps : 15 min

Matériel : Plots, 2 ballons



REGLES
1 passe le ballon à 2, puis change de place avec le 5 (en face) qui a passé le ballon à 6…

→ Déplacement du ballon
- - - → Déplacement des joueurs

CONSIGNES

Faire une passe au camarade à côté de soi puis aller se placer en trottinant à la place de celui qui est en face de soi, qui lui-même aura faire une passe à son partenaire à côté de lui.

CRITERES DE REUSSITE
Ne pas faire tomber le ballon
Ne pas interrompre la circulation du ballon

BUT/SCORE Marquer un point quand un tour complet est effectué, rajouter un chrono pour comparer avec d'autres situations en parallèle

LANCEMENT DE JEU Par l'adulte

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Mauvaise passe Manque de réactivité pour se repositionner Difficulté de mise en œuvre du jeu	Varier l'écart entre les joueurs Arrêt sur image 1 seul ballon en jeu

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Distance entre les joueurs. Nombre de joueurs Introduire une contrainte de temps (compter le nombre de tours effectués par un ballon)	Passes courtes et longues Passe rapide et replacement du joueur

NOM DE LA SITUATION	**Maîtrise du ballon**
Course à l'essai	**CATEGORIE / NIVEAU** Cycle 3

OBJECTIFS	**COMPORTEMENTS ATTENDUS**
Etre capable d'effectuer des passes orientées en mouvement.	Savoir-faire une passe à son partenaire en arrière Se repositionner pour réceptionner le ballon Prendre le ballon à deux mains

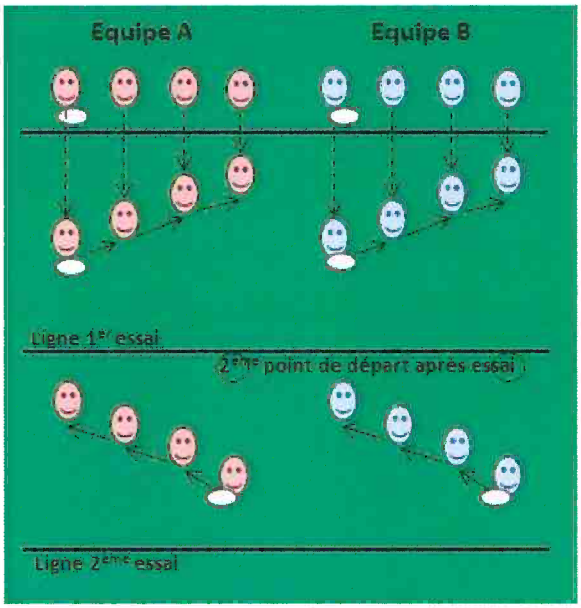
DISPOSITIF

Groupe : 2 équipes de 4 à 6 joueurs

Espace : 15m x 20 m

Temps : 15 min

Matériel : Plots, 1 ballon par équipe, chasubles



REGLES

Se faire des passes plus vite que l'autre équipe pour marquer un essai

CONSIGNES

Chaque équipe en faisant circuler le ballon en deux vagues successives marque deux essais.
Tous les joueurs doivent toucher le ballon entre chaque essai. Si le ballon est tombé et si une passe se fait en avant, l'équipe doit revenir au point de départ (ou au second point de départ si la faute a lieu après le premier essai).

CRITERES DE REUSSITE
Être la première équipe qui marque le deuxième essai.

BUT/SCORE
Marquer le deuxième essai avant l'autre équipe

LANCEMENT DE JEU Par l'adulte

EVALUER-REGULER

Comportements observés	Interventions possibles
Mauvaises passes	Adapter l'écart entre joueurs

EVOLUTIONS

Variantes	Effets recherchés
Augmenter le nombre de joueurs	Augmenter la vitesse de passe
Course en 3, 4… essais (aller –retour)	Se repositionner rapidement
Varier l'écart entre les joueurs	Savoir effectuer des passes courtes el longues à droite et à gauche
Matérialiser une seule ligne d'essai et marquer en faisant des passes	Se déplacer, passer le ballon et se replacer correctement
Les 2 équipes partent face à face	Prise d'informations multiples : partenaires, adversaires, ballon
Demander à ce que les élèves ayant renvoyé le ballon se rapproche de leur porteur de balle	

Fiche évaluation

Observateur :……

Joueur :……

ATTAQUANT				
	Date :		Date :	
1. Attrape le ballon	oui	non	oui	non
2. Avance avec le ballon	oui	non	oui	non
3. Contourne l'adversaire	oui	non	oui	non
4. Fait des passes	oui	non	oui	non
5. Marque : aplatit le ballon	oui	non	oui	non
6. Se démarque	oui	non	oui	non

DEFENSEUR				
	Date :		Date :	
1. Attend l'attaquant	oui	non	oui	non
2. Avance vers l'attaquant	oui	non	oui	non
3. Gêne l'attaquant dans son avancée				
4. Touche l'attaquant	oui	non	oui	non
5. Touche l'attaquant à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules	oui	non	oui	non
6. Intercepte le ballon	oui	non	oui	non

Nom : Prénom :

Niveau 1	Date :	Niveau 2	Date :	Niveau 3	Date :
Quand il porte le ballon…					
Se débarrasse du ballon		Garde le ballon		Fait une passe	
Reste immobile ou recule		Avance		Progresse, contourne et marque	
Quand il est partenaire….					
Ne soutient pas le partenaire porteur de balle		Se place (est en arrière)		Est en soutien du porteur de balle (se place, se déplace et se replace)	
Reste immobile		Se déplace		Se positionne vers l'arrière dans un espace libre : se démarque	
Quand il est défenseur…					
Evite le contact		Touche l'adversaire		Touche à 2 mains entre la ceinture et les épaules	
Attend l'attaquant		Avance vers l'attaquant		Empêche l'attaquant d'avancer	
Reste en retrait ou est hors-jeu		Se positionne sur la ligne de défense		Coopère avec ses partenaires pour récupérer le ballon	
Sa connaissance des règles…					
Connaît la règle pour marquer		Connaît la règle de marque, de l'« en-avant »		Connaît la règle de marque, de l'« en-avant » et « hors-jeu »	
Quand il est arbitre					
Ne siffle pas à temps la faute, et est trop statique immobile		Connait les règles mais ne se positionne pas assez bien pour voir le jeu		Est actif sur le terrain, connaît les règles et les fait respecter	

J'évalue ce que je sais faire

Nom Prénom :

J'ai beaucoup de difficultés	J'y parviens de temps en temps	J'y parviens à chaque fois

Le ballon : Je suis capable de : -donner le ballon -donner le ballon en regardant à qui je fais la passe -donner le ballon vers l'arrière à un partenaire		**'Arrêter' :** Je suis capable de : -de m'opposer à l'adversaire en le touchant à 2 mains entre les épaules et la ceinture - de l'obliger à sortir des limites du terrain - récupérer le ballon en l'interceptant ou le ramassant	
Passer : Je suis capable de : -de faire une passe **courte** *à l'arrêt* *en me déplaçant* - de faire une passe **longue** *à l'arrêt* *en me déplaçant* - de faire une passe à un joueur démarqué *(pour faire progresser le ballon)* **Recevoir :** -réceptionner une passe courte -réceptionner une passe longue -continuer l'action après avoir reçu le ballon		**Aider :** Je suis capable de : En attaque : -aider le porteur du ballon - aider mes partenaires en occupant un espace libre (se démarquer) En défense : - protéger mon en-but - aider mon partenaire à toucher un adversaire - aider mon équipe en revenant rapidement défendre	
Avancer: Je suis capable de : -avancer vers l'en-but malgré les adversaires -éviter les défenseurs (en crochetant, en contournant, en feintant) -se déplacer et se replacer dans les espaces libres		**Mes rôles:** Je suis capable de : -participer aux actions menées par mon équipe -arbitrer -remplir un fiche d'observation -remplir une feuille de marque -gérer le temps avec un chronomètre	
Espace/temps : Je suis capable de : -reconnâitre l'en- but où j'attaque que je défends -reconnaître le moment où j'attaque où je défends -me placer pour intercepter une passe adverse sans être hors-jeu -me replacer, dans le sens de l'attaque, après avoir fait une passe -éviter d'être hors-jeu en me plaçant En me déplaçant En me replaçant		**Respecter :** Je suis capable de : -accepter les décisions de l'arbitre -respecter mes adversaires -respecter mes partenaires -me taire quand l'arbitre parle -ne pas insulter les autres -stopper mon action dès que je suis touché -ne pas se moquer du perdant, du maladroit -encourager, reconnâitre une belle action -ranger le matériel -laisser propre l'endroit où je suis	
Contact : Je suis capable de : -de toucher l'adversaire -de toucher l'adversaire à 2 mains simultanément entre ceinture et épaules			