

## UNITE D'APPRENTISSAGE « RUGBY »

<b>CYCLE 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>
<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>		<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>		<b>RUGBY</b>

<p style="text-align: center;"><b>Situations globales</b> Pour entrer dans l'activité</p>	<p style="text-align: center;"><b>Situation de référence</b> Pour savoir où on en est <b>Evaluer le savoir déjà là</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Situations d'apprentissage</b> Pour apprendre et progresser <b>Construire les apprentissages</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Situation de référence</b> Pour mesurer les progrès, pour évaluer</p>
<p style="text-align: center;">Ballon porté</p> <p style="text-align: center;">Les déménageurs</p> <p style="text-align: center;">Sortir les ours de leur tanière</p> <p style="text-align: center;">Attraper les chats</p>	<p style="text-align: center;">Jeu réel permettant de faire apparaître les besoins qui seront l'objet des futures situations d'apprentissage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dédramatiser la crainte du contact avec l'adversaire et avec le sol (le château – le loup et les agneaux – les chats et les souris))</li> <li>- attaquer à 2 contre 1 (le couloir)</li> <li>- réaliser un plaquage pour immobiliser l'adversaire ( le duel)</li> <li>- éviter le plaquage et coopérer (le double-drapeau - le loup et les agneaux)</li> <li>- dédramatiser la crainte du plaquage (les chats et les souris)</li> <li>- résister au plaquage de l'adversaire (les bûcherons)</li> <li>- développer des compétences dans plusieurs rôles (duel en béret)</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Jeu réel</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Evaluer les effets de l'apprentissage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Pour l'enfant</u> : j'ai joué à ..., j'ai réussi à ..., je dois apprendre..., je sais...</li> <li>- <u>Pour le maître</u> : il évalue les effets des situations d'apprentissage mise en place</li> </ul>
<b>Evaluation diagnostique</b>		<b>Evaluation formative</b>	<b>Evaluation sommative</b>

## Situations globales pour entrer dans l'activité

### Les déménageurs

Objectif : approche du contact corporel dans une situation de coopération

But : pour les déménageurs, transporter les meubles sans les déformer, dans un endroit donné.

Organisation – règle : 2 équipes de 2 groupes d'enfants : les uns sont les meubles, les autres sont les déménageurs.

Marque : si le jeu est organisé sous la forme d'une course, 1 pt pour l'équipe qui arrive la première.

Evolutions :  
- les meubles prennent différentes formes.  
- les déménageurs ont des parcours différents à effectuer.  
- les meubles (solides) deviennent mous).

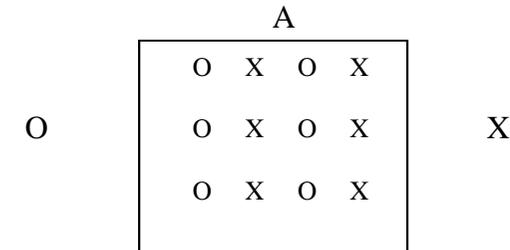
### Ballon porté

Objectif pour l'adulte : dégager la balle sur joueur immobilisé

But pour l'enfant : s'emparer du ballon et le transmettre au relayeur

Règle : l'adulte envoie le ballon dans l'espace de jeu. Lutte entre les deux équipes pour s'en saisir, le contrôler, et donc protéger le porteur du ballon, puis le passer au relayeur situé à l'extérieur de la zone.

Marque : 1 pt pour l'équipe ayant dégagé le ballon pour le relayeur



### Sortir les ours de leur tanière

Organisation règle :

- 1 groupe d'ours dans un espace délimité (la tanière)
- 1 groupe de chasseurs

But : les chasseurs doivent sortir tous les ours de leur tanière.

Evolutions : les ours peuvent s'agripper les uns aux autres.

### Attraper les chats

Organisation – règle :

- des chats à quatre pattes
- 1 ou 2 chasseurs debout

But : les chats doivent traverser un espace donné sans se faire prendre par les chasseurs (toucher le dos)

Evolutions : pour ne pas se faire prendre, les chats peuvent se mettre sur le dos.

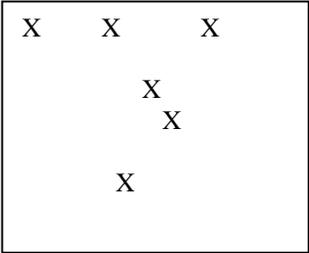
<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education physique et sportive</b>				
<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>		<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>				
<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>		<b>RUGBY</b>				
<b>Situation de référence</b>						
<b>OBJECTIF</b>	Jeu réel permettant de faire apparaître les besoins qui seront l'objet des futures situations d'apprentissage.					
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse  <b>Dimensions du terrain :</b> 20 x 15 m ou 18 x 12 m  <b>Matériel :</b> 1 ballon – jeux de chasubles de couleurs différentes  <b>Organisation de la classe :</b> Equipes mixtes de 6 à 9 joueurs – 6 joueurs en jeu (remplacements illimités) – 2 filles sur le terrain.  <b>Durée du jeu :</b> Matches de 2 x 5 mn temps total de jeu sur un tournoi : environ 30 mn .	<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center; vertical-align: middle;">En-but Camp X</td> <td style="width: 50%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center; vertical-align: middle;">En-but Camp O</td> </tr> </table>		En-but Camp X		En-but Camp O
	En-but Camp X		En-but Camp O			
<b>BUT</b>	Gain du match en marquant le plus d'essais possible.					
<b>CONSIGNES</b>	<p><b>1 – Droits du joueur :</b>  Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, arrêter le porteur du ballon, ou le pousser en touche.  <b>Il ne peut pas agir de telle façon qu'il puisse faire mal à un adversaire.</b></p> <p><b>2 – Marque :</b>  Essai : déposer le ballon au sol dans l'en-but adverse.</p> <p><b>3 – Plaquage :</b>  Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon. Obligation d'être debout pour rejouer le ballon.  <b>Sanctionner systématiquement les plaquages et gestes dangereux au-dessus des épaules.</b></p> <p><b>4 – En-avant :</b>  Le ballon ne peut être passé à un partenaire placé en avant du ballon (en débutant ne pas sanctionner les maladresses).</p> <p style="text-align: center;"><b>Lancements du jeu</b></p> <p><b>5 - Envoi-Renvoi – En-avant – ballon injouable :</b>  A l'endroit de la faute, l'Educateur-arbitre présente le ballon dans une main, bras tendu, à hauteur de poitrine d'un joueur de l'équipe non fautive. Equipe fautive à 3 m. Le jeu débute dès que le joueur se saisit du ballon.</p> <p><b>6 - Pénalité :</b>  Idem. A 5 m en avant de la faute dans le camp de l'équipe fautive et à 5 m minimum de sa ligne de but.</p> <p><b>7 - Sortie en touche : Idem que le 5.</b>  A l'endroit de la sortie du ballon, à 5 m de la ligne de touche. Si le ballon sort directement en touche, après le coup de pied (sauf depuis l'en-but) la remise en jeu se fera au niveau du point de frappe du ballon.</p>					

<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>
	<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>	<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>
	<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>	<b>RUGBY - « Le Château »</b>
<b>Situation d'apprentissage</b>		
<b>OBJECTIF</b>	Dédramatiser la crainte du contact avec l'adversaire et avec le sol.	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse</p> <p><b>Dimensions du terrain :</b> 8m x 10m</p> <p><b>Dimensions de la zone de ballons :</b> 2m x 2m</p> <p><b>Matériel :</b> 10 ballons au centre – 2 x 7 chasubles</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> la classe est répartie en équipes de 6 joueurs.</p> <p><b>Durée du jeu :</b> 3'</p>	<p>Schéma de l'atelier</p>
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les Attaquants : piller le château (sortir les ballons)</li> <li>- Pour les Défenseurs : protéger le château</li> </ul>	
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les Attaquants : <ul style="list-style-type: none"> <li>- ils doivent porter les ballons à l'extérieur du château et les déposer dans les zones de but (essai).</li> <li>- ils ne peuvent pas lancer le ballon.</li> <li>- ils doivent lâcher le ballon lorsqu'ils sont plaqués et tombés au sol.</li> </ul> </li> <li>- Pour les Défenseurs : <ul style="list-style-type: none"> <li>- ils doivent empêcher (plaquer) les Attaquants, porteurs du ballon, de sortir du château.</li> <li>- ils ne peuvent pas sortir de leur zone.</li> <li>- ils doivent remettre au remettre les ballons récupérés.</li> </ul> </li> </ul>	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	- On comptabilise les ballons sortis du château et on les compare après avoir inversé les rôles.	
<b>VARIABLES</b>	<p><u>En fonction des objectifs recherchés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire ou augmenter l'espace de jeu pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs.</li> <li>- Diminuer ou augmenter le nombre de capitaines dans chaque équipe.</li> <li>- Limiter la zone de jeu des capitaines.</li> </ul>	

<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>	
	<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>	<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>	
	<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>	<b>RUGBY - « Le Couloir » (2 contre 1 puis 1)</b>	
<b>Situation d'apprentissage</b>			
<b>OBJECTIF</b>	- Faire l'inventaire des différentes solutions d'attaques en surnombre dans un espace d'une largeur réduite (couloir).		
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse</p> <p><b>Dimensions du terrain :</b> 15m x 5m</p> <p><b>Dimensions de la zone de marque :</b> 3m x 5m</p> <p><b>Matériel :</b> 5 ballons – 2 x 7 chasubles</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> la classe est répartie en équipes de 6 joueurs.</p> <p><b>Durée du jeu :</b> 5'</p>	<p>Equipes de 2 attaquants</p> <p>Défenseurs en attente (1<sup>ère</sup> zone) X X</p> <p>défenseurs (2<sup>ème</sup> zone) X X</p> <p>O O O A X X 3 à 5 m Zone de marque</p> <p>12 à 15m</p>	
<b>BUT</b>	<p><b>O</b> = Marquer le plus possible d'essais en un temps limité (5 minutes).</p> <p><b>X</b> = Arrêter ou ralentir la progression des attaquants..</p> <p><b>A</b> = Adulte, enseignant</p>		
<b>CONSIGNES</b>	<p><b>Les attaquants O</b>, par équipes de 2 (1 ballon par équipe) se relaient pour marquer le plus d'essais possible pendant la durée du jeu .</p> <p>Les attaquants ont échoué :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si le ballon sort en touche</li> <li>S'ils commettent une faute (en avant)</li> <li>Si le défenseur récupère le ballon.</li> </ul> <p>Dans ce cas ils doivent sortir rapidement des limites du terrain et revenir avec le ballon, se placer à la queue pour poursuivre le jeu.</p> <p><b>Les défenseurs X</b> (1 dans chaque zone) se relaient aussi pour s'opposer aux attaquants.</p> <p>Ils doivent (ou tentent de) plaquer le porteur du ballon et/ou le faire sortir des limites du terrain et/ou récupérer le ballon.</p> <p><b>L'enseignant A</b> fait démarrer l'équipe suivante dès que l'espace de jeu est libéré par les attaquants et vérifie que tous les défenseurs soient passés.</p>		
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	- On comptabilise les essais marqués et on les compare après avoir inversé les rôles.		
<b>VARIABLES</b>	<p><u>En fonction des objectifs recherchés</u> (varier les difficultés des attaquants ou défenseurs):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire ou augmenter l'espace de jeu (diminuer ou augmenter la largeur du couloir) pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs.</li> <li>- Diminuer ou augmenter le nombre de défenseurs par zone.</li> </ul>		

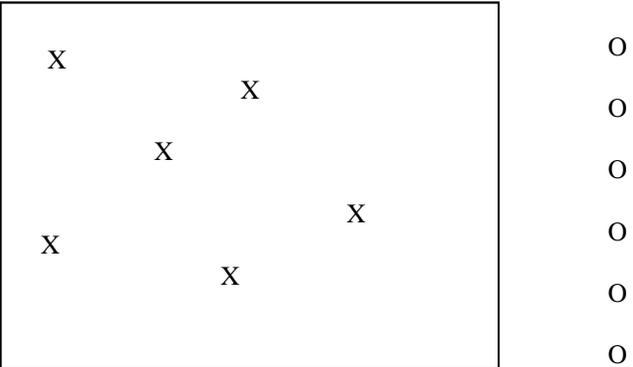
<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>										
<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>		<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>										
<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>		<b>RUGBY « Le Plaquage » (le duel) - 1 Attaquant contre 1 défenseur</b>										
<b>Situation d'apprentissage</b>												
<b>OBJECTIF</b>	Améliorer la réalisation du geste technique du plaquage, pour mieux immobiliser l'adversaire et éviter les blessures.											
<b>DISPOSITIF</b>	<b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse. <b>Dimensions du terrain :</b> 5m x 15m <b>Dimensions de la zone de marque:</b> 3m x 5m <b>Matériel (pour chaque ½ terrain) :</b> 2 ballons – 2 plots (●)	X      O X      O X      O	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">●</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">●</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">Zone de marque</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">F</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">●</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">●</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">Zone de marque</td> </tr> </table>	●	●	Zone de marque	F			●	●	Zone de marque
	●	●		Zone de marque								
F												
●	●	Zone de marque										
	<b>Organisation de la classe :</b> la classe est répartie en équipes de 6 joueurs. Travail par 2 sur chaque demi –terrain, autres joueurs en attente en file ; 1 ballon en jeu et 1 ballon en attente sur chaque demi – terrain. <b>Durée du jeu :</b> 5' (lorsque tous les défenseurs sont passés).	X      O X      O X      O										
<b>BUT</b>	- Pour l'Attaquant : marquer l'essai. - Pour le Défenseur : plaquer son adversaire.											
<b>CONSIGNES</b>	- au signal de l'éducateur(E), X contourne son plot (avec le ballon dans les mains) et essaie de marquer l'essai. - au signal de l'éducateur(E), O contourne son plot et tente de plaquer X											
<b>CRITERES DE REUSSITE (réalisation)</b>	Pour O : Je vise la taille de l'attaquant pour réaliser mon plaquage. J'engage la bonne épaule et dégage ma tête, ex : attaquant me passe à droite, j'engage mon épaule droite. Je serre les bras et me laisse glisser le long des jambes jusqu'à ce que l'attaquant tombe. 1 point par plaquage réussi.											
<b>VARIABLES</b>	<u>En fonction des objectifs recherchés</u> (varier les difficultés des attaquants ou défenseurs): - Réduire ou augmenter la distance entre l'Attaquant et le Défenseur. - Matérialiser la zone de plaquage (avant le plot ou au niveau du plot).											

<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>
	<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>	<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.</i>
	<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>	<b>RUGBY – « Le double-drapeau »</b>
<b>Situation d'apprentissage</b>		
<b>OBJECTIF</b>	Développement des stratégies d'évitement du plaquage et des stratégies de coopération avec un (des) partenaire(s).	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse.</p> <p><b>Dimensions du terrain :</b> 30m x 40m</p> <p><b>Matériel :</b> 2 ballons de rugby</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> la classe est répartie en 2 équipes de 12 joueurs.</p>	
<b>BUT</b>	Ramener le ballon derrière sa ligne.	
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au signal, un joueur O1 court ramasser le ballon de son camp et tente de le ramener derrière la ligne de départ. Tous les X peuvent partir à sa poursuite et l'immobiliser par un plaquage. Le joueur O1 reste, debout, à l'endroit où il a été pris.</li> <li>- C'est ensuite le joueur X qui part...</li> <li>- Puis le joueur O2 court, dès que son équipe est revenue derrière la ligne, pour délivrer O1 en le touchant. Ces deux joueurs, tant qu'ils ne sont pas pris, essaient de faire progresser le ballon en le portant, en se le passant (en-avant interdit).</li> <li>- Puis X2 part, ...</li> </ul>	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	L'équipe gagnante est celle qui la première aura ramené le ballon derrière sa ligne.	
<b>VARIABLES</b>	Les Défenseurs X ne peuvent immobiliser l'Attaquant O que lorsqu'il est en possession du ballon (et inversement).	

<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>
	<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>	<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.</i>
	<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>	<b>RUGBY – « Le loup et les agneaux »</b>
<b>Situation d'apprentissage</b>		
<b>OBJECTIF</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les défenseurs : dédramatiser la crainte du contact avec l'adversaire.</li> <li>- Pour les attaquants : développement des stratégies individuelles d'évitement du plaquage.</li> </ul>	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse.</p> <p><b>Dimensions du terrain :</b> 10m x 10m</p> <p><b>Matériel :</b> si possible, 1 ballon par attaquant.</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> la classe est répartie en équipes de 6 joueurs.</p> <p>- 2 passages par équipe.</p> <p><b>Durée du jeu : 2'</b></p>	 <p style="text-align: right;">Départ d'un loup toutes les 5 secondes O O O O O O</p>
<b>BUT</b>	Les loups « O » doivent mettre les agneaux « X » au sol.	
<b>CONSIGNES</b>	<p>Les agneaux <b>X</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se déplacent librement <b>sans sortir</b> du terrain.</li> <li>- 1 agneau au sol est éliminé et sort du terrain.</li> </ul> <p>Les loups <b>O</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- n'ont pas le droit d'attraper les agneaux par le cou.</li> <li>- au départ 1 loup pénètre sur le terrain, ensuite 1 loup supplémentaire toutes les 5 secondes.</li> </ul>	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	- Comptabiliser les agneaux cloués au sol.	
<b>VARIABLES</b>	<p><u>En fonction des objectifs recherchés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire ou augmenter l'espace de jeu pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs.</li> <li>- Départ de deux loups toutes les deux secondes.</li> </ul>	

<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>								
<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>		<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>								
<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>		<b>RUGBY - « Les chats et les souris » (1<sup>ère</sup> histoire)</b>								
<b>Situation d'apprentissage</b>										
<b>OBJECTIF</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dédramatiser la crainte du contact avec l'adversaire pour l'attaquant.</li> <li>- Dédramatiser la crainte du plaquage.</li> </ul>									
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse.</p> <p><b>Dimensions du terrain :</b> 10 à 12m de long et suffisamment large pour que les couples (chat et souris) ne soient pas trop serrés.</p> <p><b>Dimensions de la maison :</b> largeur du terrain x 5m de long</p> <p><b>Matériel (pour chaque équipe) :</b> 1 ballon pour chaque souris</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> la classe est répartie en équipes de 6 joueurs. 2 passages par équipe</p> <p><b>Durée du jeu :</b> 5'</p>	<table border="1" style="width: 100%; height: 150px;"> <tr> <td style="width: 70%;">X 2m O .....</td> <td rowspan="6" style="text-align: center; vertical-align: middle;">M A I S O N</td> </tr> <tr> <td>X 2m O .....</td> </tr> </table>		X 2m O .....	M A I S O N	X 2m O .....				
X 2m O .....	M A I S O N									
X 2m O .....										
X 2m O .....										
X 2m O .....										
X 2m O .....										
X 2m O .....										
<b>BUT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La souris <b>O</b> doit porter le fromage (ballon) dans la maison.</li> <li>- Le chat <b>X</b> doit arrêter la souris.</li> </ul>									
<b>CONSIGNES</b>	<p>Au signal du maître, les chats et les souris démarrent.</p> <p><b>Position de départ :</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Les souris <b>O</b> : - 1 genou au sol, ballon en main.</p> <p style="padding-left: 40px;">Les chats <b>X</b> : - debout, <b>2m derrière</b> les souris.</p> <p><b>Sécurité :</b> Les chats n'ont pas le droit d'attraper les souris au cou.</p>									
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	- Comptabiliser le nombre de " fromages dans la maison ".									
<b>VARIABLES</b>	<p><u>En fonction des objectifs recherchés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire ou augmenter l'espace de jeu pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs.</li> <li>- Diminuer ou augmenter la distance entre le chat et la souris.</li> </ul>									

Cycle 2	DOMAINE	Education Physique et Sportive		
COMPETENCE SPECIFIQUE		Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement		
ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU		RUGBY – « les chats et les souris » (2 <sup>ème</sup> histoire)		
<b>Situation d'apprentissage</b>				
OBJECTIF	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dédramatiser la crainte du contact avec l'adversaire pour l'attaquant.</li> <li>- Dédramatiser la crainte du plaquage.</li> </ul>			
DISPOSITIF	<p><b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse.</p> <p><b>Dimensions du terrain :</b> 10 à 12m de long et suffisamment large pour que les couples (chat et souris) ne soient pas trop serrés.</p> <p><b>Dimensions de la maison :</b> largeur du terrain x 5m de long</p> <p><b>Matériel (pour chaque équipe) :</b> 1 ballon pour chaque souris</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> la classe est répartie en équipes de 6 joueurs. 2 passages par équipe</p> <p><b>Durée du jeu :</b> 5'</p>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 80%;"> X 2m O .....  X 2m O ..... </td> <td style="width: 20%; text-align: center; vertical-align: middle;"> M A I S O N </td> </tr> </table>	X 2m O ..... X 2m O .....	M A I S O N
X 2m O ..... X 2m O .....	M A I S O N			
BUT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La souris <b>O</b> doit porter le fromage (ballon) dans la maison.</li> <li>- Le chat <b>X</b> doit arrêter la souris.</li> </ul>			
CONSIGNES	<p>Au signal du maître, les chats et les souris démarrent.</p> <p><b>Position de départ :</b>  Les souris <b>O</b> : - Debout, ballon en main.  Les chats <b>X</b> : - Assis, <b>2m devant</b> les souris (entre la souris et la maison).</p> <p><b>Sécurité :</b> Les chats n'ont pas le droit d'attraper les souris au cou.</p>			
CRITERES DE REUSSITE	- Comptabiliser le nombre de " fromages dans la maison ".			
VARIABLES	<p><u>En fonction des objectifs recherchés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire ou augmenter l'espace de jeu pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs.</li> <li>- Diminuer ou augmenter le nombre de capitaines dans chaque équipe.</li> <li>- Limiter la zone de jeu des capitaines.</li> </ul>			

<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>
	<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>	<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>
	<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>	<b>RUGBY - « les bûcherons »</b>
<b>Situation d'apprentissage</b>		
<b>OBJECTIF</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résister au plaquage de l'adversaire</li> <li>- Perfectionner son plaquage</li> </ul>	
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu :</b> terrain de sport avec pelouse.</p> <p><b>Dimensions du terrain :</b> 10m x 10m</p> <p><b>Dimensions de la zone de ballons :</b></p> <p><b>Matériel (pour chaque équipe) :</b></p> <p><b>Organisation de la classe :</b> la classe est répartie en équipes de 6 joueurs. 2 passages par équipe.</p> <p><b>Durée du jeu :</b> 2'</p>	
<b>BUT</b>	Les bûcherons <b>O</b> doivent abattre les arbres <b>X</b> de la forêt.	
<b>CONSIGNES</b>	<p>Au signal, tous les bûcherons pénètrent dans la forêt pour <b>faire tomber les arbres</b>.</p> <p><u>Les arbres :</u> - Rester debout le plus longtemps possible.</p> <p><u>Les bûcherons :</u> - doivent attraper les arbres sous la ceinture. - peuvent être plusieurs pour abattre le même arbre.</p>	
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	- Comptabiliser le nombre d'arbres au sol.	
<b>VARIABLES</b>	<p><u>En fonction des objectifs recherchés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire ou augmenter l'espace de jeu pour complexifier ou faciliter la tâche des défenseurs.</li> <li>- Diminuer ou augmenter le nombre de capitaines dans chaque équipe.</li> <li>- Limiter la zone de jeu des capitaines.</li> </ul>	

<b>Cycle 2</b>	<b>DOMAINE</b>	<b>Education Physique et Sportive</b>																																																		
<b>COMPETENCE SPECIFIQUE</b>		<i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</i>																																																		
<b>ACTIVITE SUPPORT / NOM du JEU</b>		<b>RUGBY - « duel en bérét »</b>																																																		
<b>Situation d'apprentissage</b>																																																				
<b>OBJECTIF</b>	Développer des compétences individuelles dans 3 rôles : - Accepter le défi, le duel pour gagner le ballon, plaquer pour arrêter l'attaquant, apprendre à arbitrer avec des règles simples																																																			
<b>DISPOSITIF</b>	<p><b>Lieu</b> : terrain de sport avec pelouse.  <b>Organisation du terrain</b>: Longueur du couloir : 5 x 3m  <b>Matériel</b> : 4 ballons (1 par équipe posé au centre du couloir)  <b>Aménagements</b> : 1 arbitre. Deux adversaires à 1 m de part et d'autre d'un ballon.  <b>Organisation de la classe</b> : 4 équipes de 3 joueurs :  1 attaquant - 1 défenseur - 1 arbitre  <b>Particularité</b> : Rôles indifférenciés au début du jeu pour les 2 joueurs. C'est la prise de balle qui détermine les actions à mettre en œuvre. <b>Afin d'éviter tout choc (tête contre tête) favoriser en alternance une équipe puis l'autre.</b>  <b>Durée du jeu</b> : 6' (à moduler)</p>	<p style="text-align: center;">Organisation pour 4 équipes en jeu</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>En-but</td> <td>X</td> <td>o</td> <td>O</td> <td>En-but</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">Arbitre</td> </tr> <tr> <td>Equipe 1</td> <td>X</td> <td>o</td> <td>O</td> <td>En-but</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">Arbitre</td> </tr> <tr> <td>Equipe 2</td> <td>X</td> <td>o</td> <td>O</td> <td>En-but</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">Arbitre</td> </tr> <tr> <td>Equipe 3</td> <td>X</td> <td>o</td> <td>O</td> <td>En-but</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">Arbitre</td> </tr> <tr> <td>Equipe 4</td> <td>X</td> <td>o</td> <td>O</td> <td>En-but</td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;">Arbitre</td> </tr> </table>	En-but	X	o	O	En-but	Arbitre					Equipe 1	X	o	O	En-but	Arbitre					Equipe 2	X	o	O	En-but	Arbitre					Equipe 3	X	o	O	En-but	Arbitre					Equipe 4	X	o	O	En-but	Arbitre				
En-but	X	o	O	En-but																																																
Arbitre																																																				
Equipe 1	X	o	O	En-but																																																
Arbitre																																																				
Equipe 2	X	o	O	En-but																																																
Arbitre																																																				
Equipe 3	X	o	O	En-but																																																
Arbitre																																																				
Equipe 4	X	o	O	En-but																																																
Arbitre																																																				
<b>BUT</b>	Rapporter le ballon dans son camp sans se faire plaquer par l'adversaire																																																			
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Position de départ à déterminer</b></li> <li>- <b>Au signal : les 2 joueurs démarrent et cherchent à s'approprier le ballon</b></li> <li>- <b>attaquants</b> : <i>Courir le plus vite possible pour poser le ballon dans l'en-but</i></li> <li>- <b>défenseurs</b> : <i>Attraper et arrêter l'adversaire</i></li> <li>- <b>arbitre</b> : <i>Interdit d'attraper au cou, arrêt du jeu, comptabilité des points.</i></li> </ul>																																																			
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Points gagnés en rapportant le ballon dans son en-but. (Totaliser ce nombre pour trouver l'équipe qui a gagné à la fin du jeu).																																																			
<b>VARIABLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>La position de départ des 2 joueurs ou d'un joueur</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- désigner à l'avance celui qui doit prendre le ballon. Alternier le rôle de défenseur et d'attaquant</li> <li>- 1 ballon pour deux contre deux.</li> <li>- Intervertir les joueurs pour jouer contre différents adversaires.</li> <li>- Organiser une montante/descendante pour préparer des équipes de niveaux</li> </ul> </li> <li>- <b>BERET – RUGBY collectif retardé</b> : le 2<sup>ème</sup> joueur est appelé pour apporter son aide, puis le 3<sup>ème</sup>...</li> </ul> <p><b>(le fait de retarder l'entrée en jeu des autres joueurs évite les contacts frontaux collectifs)</b></p>																																																			