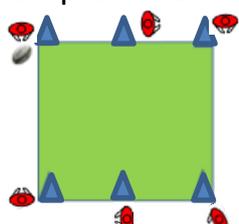




Présentation générale

Atelier	Balle ovale
Objectifs et enjeux	Collaborer, coopérer, s'opposer. Construire la notion d'action collective et la notion d'espace. Réaliser une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (courir, transporter...). Découverte progressive de la notion d'équipe (prise de conscience de projet commun). Prendre connaissance d'un espace de jeu. Travailler les techniques de passe des élèves et la communication.

Organisation

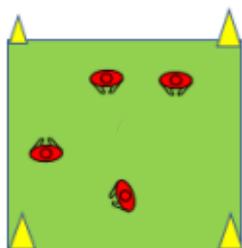
Matériel	<p>Sur place : un carré de 6 plots (+ 1 plot en réserve et 2 ballons)</p> <p> Adapter son carré en ajoutant ou enlevant 1 plot selon le nombre d'élèves dans chaque équipe.</p> <p><i>Exemple : équipe de 6</i></p> 
-----------------	---

Déroulement

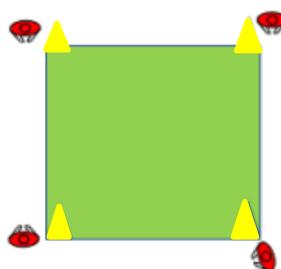
Temps 1 : Je découvre mon jardin

<p>1 Entrée dans l'activité</p> <p>But : je m'approprie l'espace de jeu</p> <p>Pas de ballon</p> 	<p>Après avoir mis le nombre de plots nécessaires (1 plot par enfant) autour du carré (le jardin) chaque enfant vient se positionner à un plot : une cachette ou son terrier !</p> <p><u>Consignes du jeu</u> : Au signal du « top ! » les enfants courent à l'intérieur du jardin. Au signal « Attention la poule / le loup » chaque enfant se replace le plus vite possible sur sa cachette pour ne pas être mangé.</p> <p>Répéter plusieurs fois l'activité.</p>
---	--

Au « top ! »
Je cours dans le jardin



« Attention le loup ! »
Je cours me remettre à mon plot : ma cachette



Temps 2 : Le ballon tourne autour du jardin

2 But : Faire circuler le ballon autour d'un espace



Par équipe, les élèves doivent faire circuler le ballon autour du jardin.

PLUSIEURS ETAPES (progressives)

Je donne à la main (situation 1), je pose aux pieds (situation 2) ou je passe à mon camarade (situation 3). A chaque fois je reviens à ma cachette ! (mon plot)

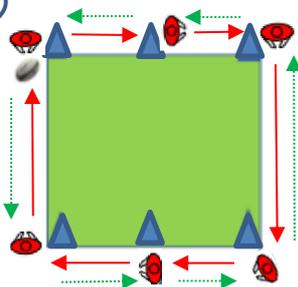
Horloge : Le maître de l'horloge (désigner un élève) compte combien de fois la balle a effectué le tour du jardin.

Bonus ! Possibilité de le faire en compétition avec les autres groupes (à 2, 3 ou 4 carrés). Quelle équipe arrivera à faire 5 tours en premier ?

SCHEMA « Le ballon tourne autour du jardin »

Je fais circuler la balle

2 tours



- 1) 5 minutes (en marchant puis le plus vite possible)
Je cours → **je donne dans les mains** et je reviens à ma place → à ma cachette.
- 2) 5 minutes (en marchant puis le plus vite possible)
Je cours → **je pose en le contrôlant le ballon aux pieds de mon camarade** et je reviens à ma place → ma cachette.
- 3) 5 minutes (en marchant puis le plus vite possible)
(Je me déplace pour être plus près) **Je fais la passe** → **dans les mains de mon camarade** et je reviens à ma place → ma cachette.

4) Situation finale : CIRCUIT DE PASSES (voir diapositive animée)



Situation finale rugby à toucher CYCLE 1

Situation avec distanciation

Difficulté : 1 2 3 4



Illustration vidéo



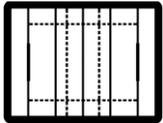
Circuit de passes.



4 enfants par atelier
Multiplier les ateliers en fonction de l'effectif total.



Faire démarrer les groupes en même temps pour créer un challenge de rapidité.



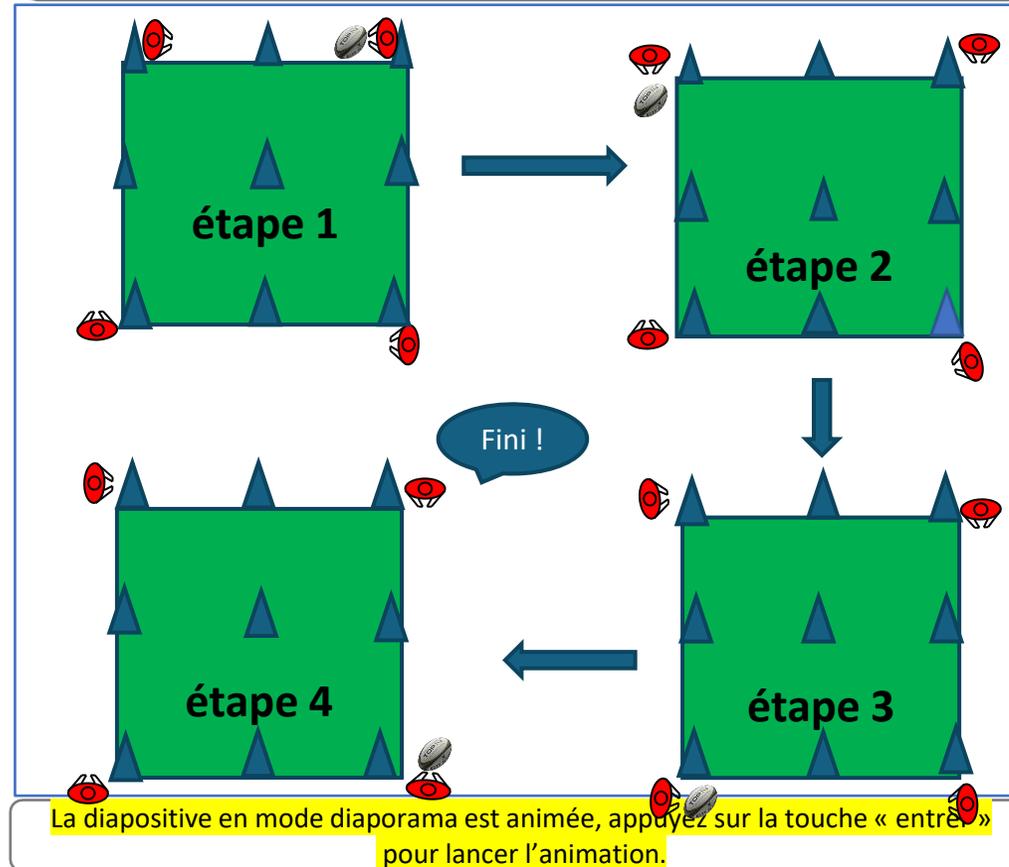
Carré de 6 m x 6 m. Cet espace peut être adapté en fonction de l'âge des enfants.



1 Ballon et 8 plots par atelier.

Objectif de l'exercice :

Cette situation vise à travailler la technique de passes des élèves et la communication.



Les points clés de l'animation

- Effectuer une démonstration.
- Annoncer les temps de départs.
- Apports sur la technique de passes et la communication

Les points clés de l'observation

- Communication orale et gestuelle.
- Réalisation technique.
- Rapidité des déplacements et transmissions.

La situation expliquée :

1^{er} temps : Par équipe de 4 élèves, ils doivent faire circuler le ballon et se replacer au plot de départ.

2^{ème} temps : Après un temps de démonstration de la situation à réaliser, on organise un challenge de rapidité entre les groupes de 4.