



Situations de jeux rugby à toucher CYCLE 2

Illustration vidéo



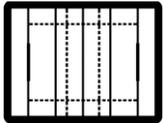
Theme n°1 : Construire son atelier



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.



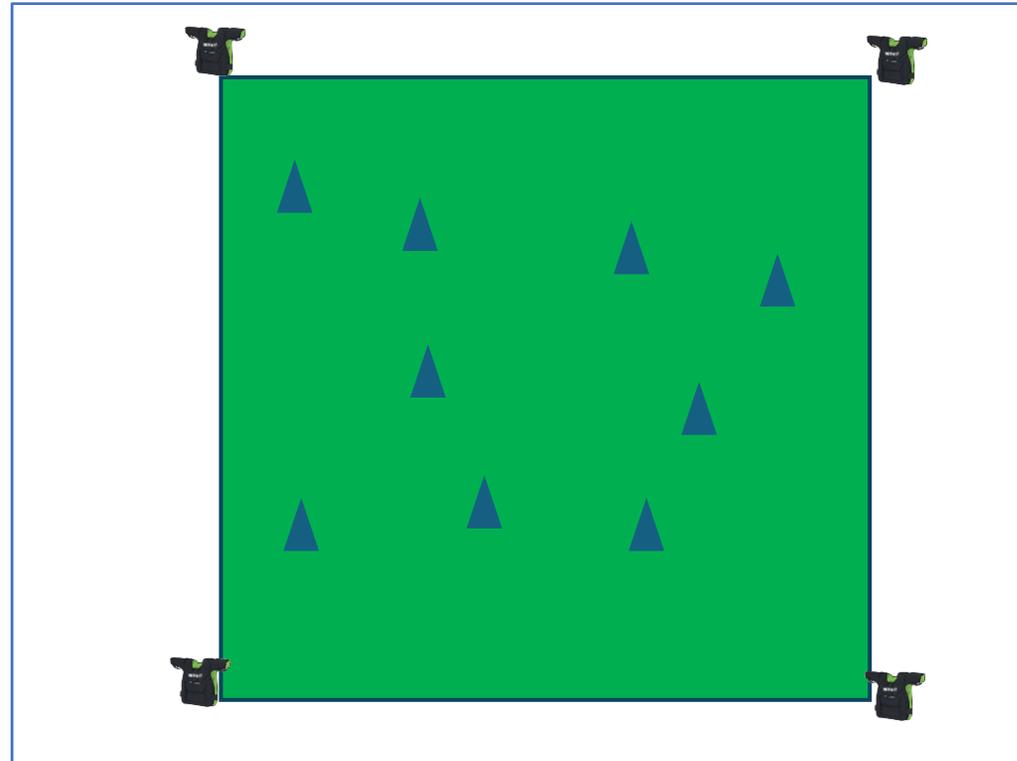
Carré de 6 m x 6 m. Cet espace peut être adapté en fonction de l'âge des enfants.



1 Ballon, 4 chasuble set 8 plots par atelier.

Objectif de l'exercice :

Cette situation vise à travailler l'autonomie des élèves.



La diapositive en mode diaporama est animée, appuyez sur la touche « entrer » pour lancer l'animation.

Les points clés de l'animation

- Présenter un exemple d'atelier déjà construit
- Préparer le matériel nécessaire à chaque groupe.

Les points clés de l'observation

- Participation de tout les élèves.
- Réalisation correcte de la construction de l'espace
- Rapidité pour construire l'atelier.

La situation expliquée :

1^{er} temps : Par équipe de 4 élèves, ils doivent construire en autonomie l'aménagement de leur espace de jeu .

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

Illustration vidéo



Thème n°3 :

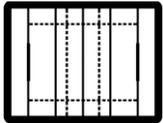
Travail des différentes passes.



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



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



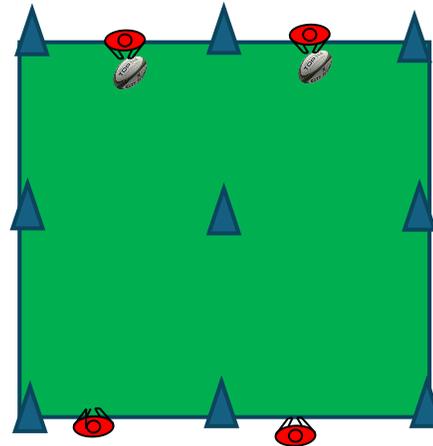
Carré de 6 m x 6 m. Cet espace peut être adapté en fonction de l'âge des enfants.



1 Ballon pour 2 et 8 plots par atelier.

Objectif de l'exercice :

Cette situation vise à travailler la passe en binôme.



La diapositive en mode diaporama est animée, appuyez sur la touche « entrer » pour lancer l'animation.

Les points clés de l'animation

- Effectuer une démonstration des différentes formes de passes possibles.

Les points clés de l'observation

- Participation de tous les élèves.
- Réalisation technique.
- Pas de ballons tombés

La situation expliquée :

1^{er} temps : Par binôme dans une espace délimité, effectuer des passes en aller retour.

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

Situation avec distanciation

Difficulté : 1 **2** 3 4

Illustration vidéo



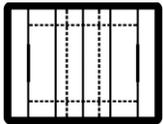
Thème de l'exercice n°2 : Coopérer pour marquer.



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.



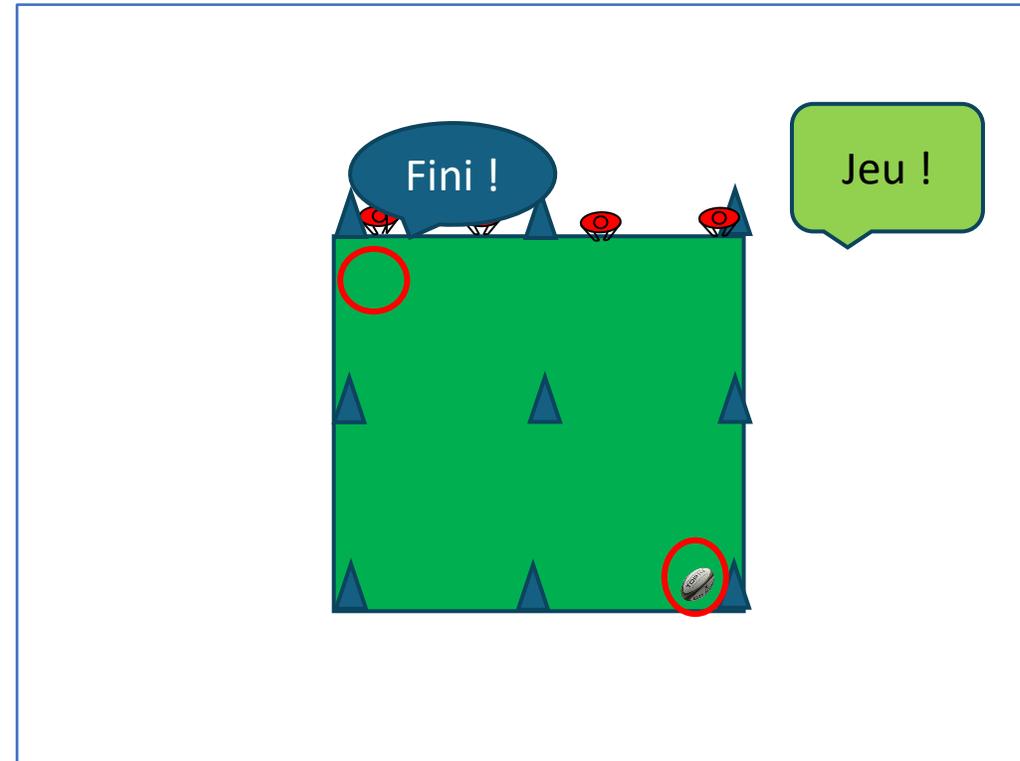
Carré de 6 m x 6 m. Cet espace peut être adapté
en fonction de l'âge des enfants.



1 Ballon, 2 cerceaux et 8 plots par atelier.

Objectif de l'exercice :

Cette situation vise à travailler la coopération et la transmission de
balle pour marquer.



La diapositive en mode diaporama est animée, appuyez sur la touche « entrer »
pour lancer l'animation.

Les points clés de l'animation

- Démontrer l'atelier à réaliser
- Challenger les groupes entre eux pour rendre ludique et dynamique la situation.

Les points clés de l'observation

- Coopération et communication des 4 élèves
- Réalisation technique des passes
- Rapidité des transmissions.

La situation expliquée :

1^{er} temps : Par équipe de 4, il faut récupérer et se transmettre le ballon par des passes courtes pour marquer dans une zone.

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