



# Situations de jeux rugby à toucher CYCLE 3

# Situation avec distanciation

Difficulté : 1 2 3 4



## Illustration vidéo



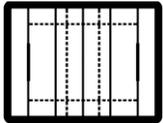
### Thème n°5 : Marquer vite.



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.



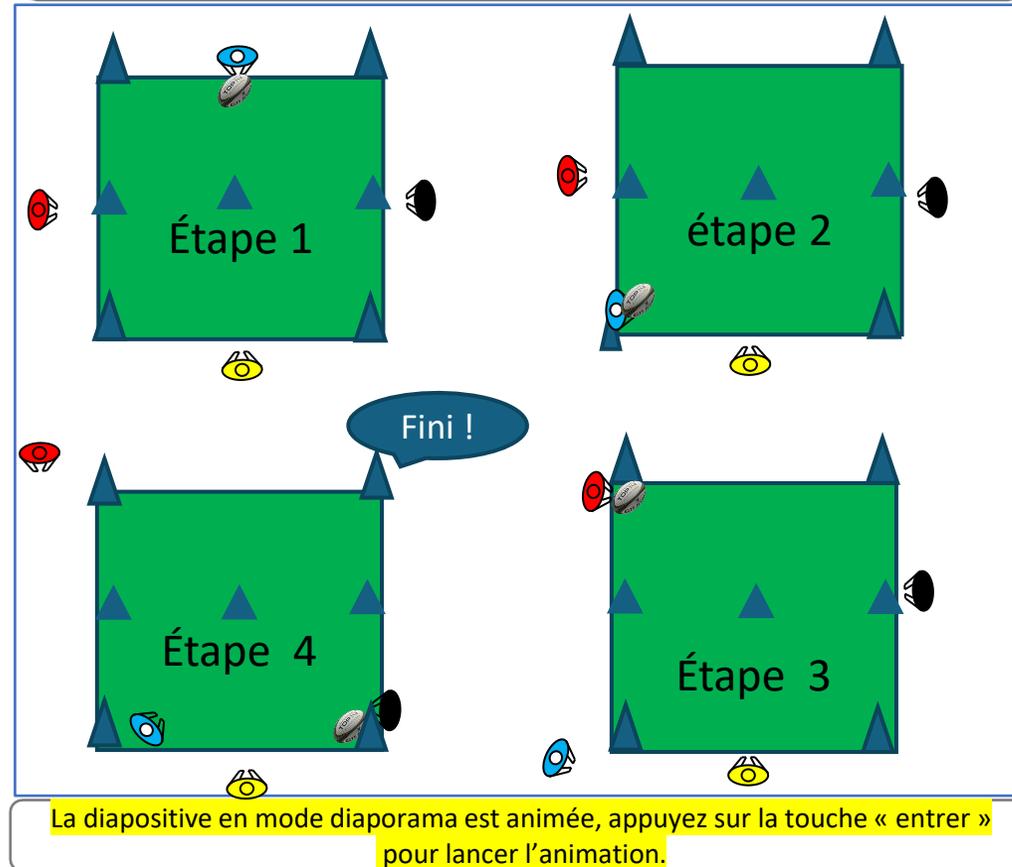
Carré de 6 m x 6 m. Cet espace peut être adapté en fonction de l'âge des enfants.



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 zones de marques.
- Apports sur la technique de course avec ballon et la marque.

### Les points clés de l'observation

- Communication orale et gestuelle.
- Réalisation de la marque.
- Rapidité des déplacements.

### La situation expliquée :

1<sup>er</sup> temps : Par équipe de 4 élèves, ils doivent marquer et faire avancer le ballon collectivement.

2<sup>ème</sup> temps : Après un temps de démonstration de la situation à réaliser, on organise un challenge de rapidité entre les groupes de 4.

# Situation avec distanciation

Difficulté : 1 2 3 4



## Illustration vidéo



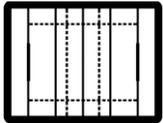
### Thème de l'exercice n°6 : Circulation des joueurs.



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.



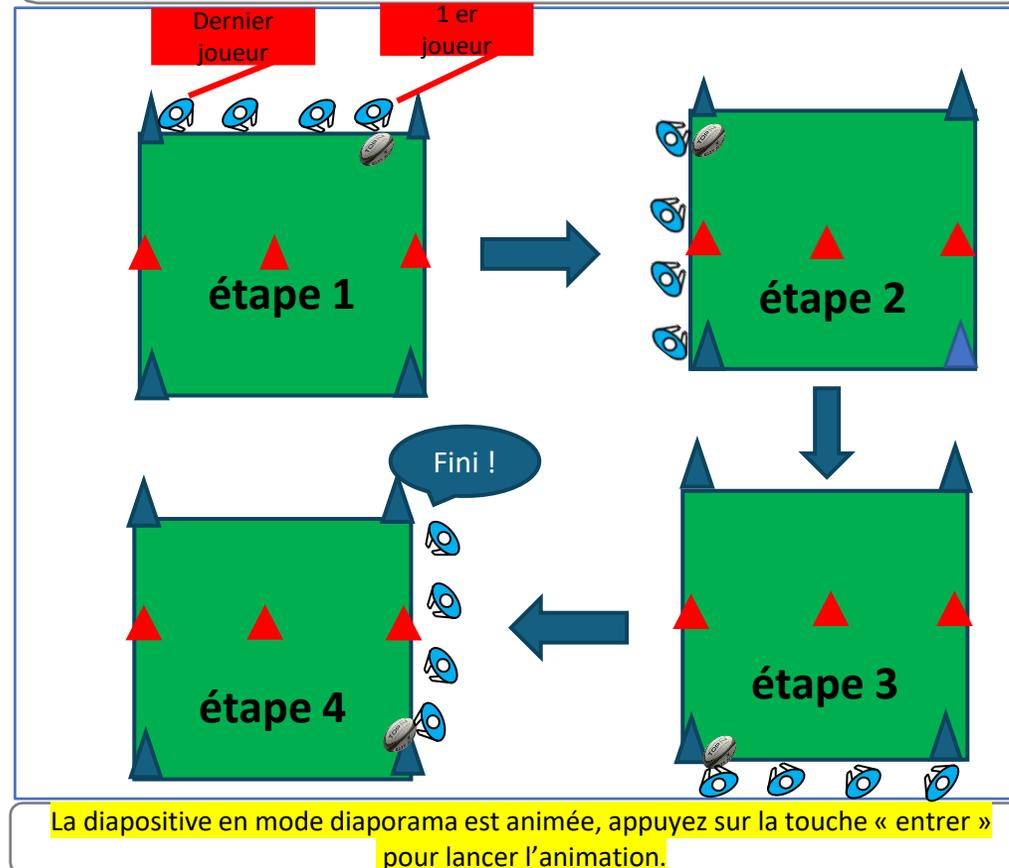
Carré de 6 m x 6 m. Cet espace peut être adapté en fonction de l'âge des enfants.



1 Ballon et 8 plots par atelier.

#### Objectif de l'exercice :

Cette situation vise à travailler la circulation collective des élèves.



#### Les points clés de l'animation

- Effectuer une démonstration.
- Annoncer les zones de marques.
- Apports sur la technique de course avec ballon et la marque.

#### Les points clés de l'observation

- Communication collective orale et gestuelle.
- Réalisation de la marque.
- Rapidité des déplacements et replacements.

#### La situation expliquée :

1<sup>er</sup> temps : Par équipe de 4 élèves, ils doivent marquer et faire avancer le ballon collectivement.

2<sup>ème</sup> temps : Après un temps de démonstration de la situation à réaliser, on organise un challenge de rapidité entre les groupes de 4.

# Situation stade 3 (Avec distanciation)

Difficulté : 1 **2** 3 4



## Illustration vidéo



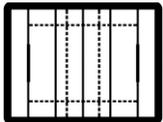
### Thème de l'exercice n°7 : Circulation des joueurs.



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.

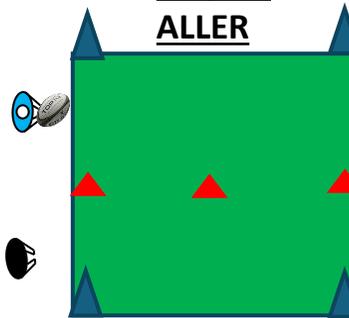


1 Ballon et 8 plots par atelier.

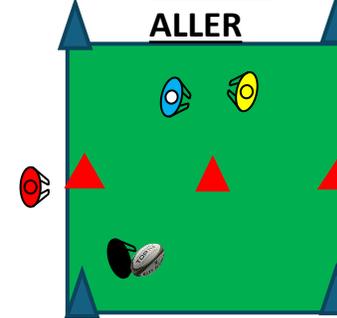
### Objectif de l'exercice :

Cette situation vise à travailler une situation de surnombre en 2 contre 1.

#### étape 1 ALLER

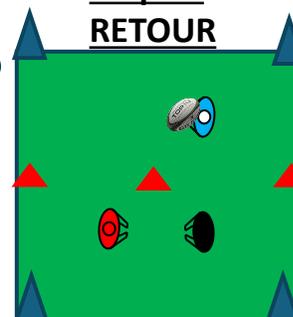


#### étape 2 ALLER



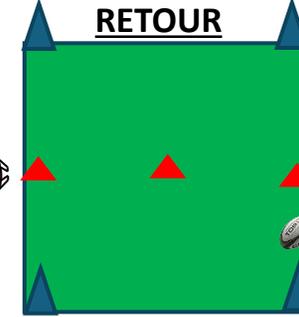
essai

#### étape 4 RETOUR



essai

#### étape 3 RETOUR



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.
- Annoncer les zones de marques.
- Apports sur les rôles des attaquants et défenseurs.

### Les points clés de l'observation

- Communication et démarquage.
- Défense de zone.
- Travaille perceptif et décisionnel.

### La situation expliquée :

1<sup>er</sup> temps : Par équipe de 4 élèves, ils doivent marquer en aller retour en jouant un deux contre un défenseur.

2<sup>ème</sup> temps : Après un temps de démonstration de la situation à réaliser, on organise un challenge de rapidité entre les groupes de 4.