



CM1/CM2 séance n°2		RUGBY A XIII		
Durée		THEME : évoluer avec le ballon en main		nombre:
Date :		lieu :		
Objectif de la situation	L'organisation Matérielle (dessin)	Les premières consignes	Consignes suivantes	Les critères de réussite
<ul style="list-style-type: none"> - agir vite - s'orienter - marquer en mouvement 	<p><u>VIDER SA MAISON :</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -le joueur noir doit vider les ballons de sa maison -les joueurs blancs doivent aplatir les ballons dans la maison, ils n'ont pas le droit de rentrer dans la maison, ils doivent bien aplatir sinon pénalité -isoler la maison sur un côté dans une petite surface ou centrer la maison dans une grande surface faire rouler le ballon dans 1 petite surface sinon jeter 	<ul style="list-style-type: none"> -Une manche dure 1min -mettre 2 joueurs dans la maison puis 3,4 -prendre un seul ballon à la fois 	<ul style="list-style-type: none"> -Le joueur qui aura le moins de ballons dans sa maison à la fin du temps gagne -aplatir le ballon correctement sinon le ballon n'est pas accepté dans la maison
<ul style="list-style-type: none"> -réagir à un signal -marquer en mouvement -coopérer -s'orienter 	<p><u>DEMENAGEUR :</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -4 équipes au signal le 1^{er} joueur de chaque équipe court prendre un ballon au milieu du terrain pour l'aplatir dans son camp -le deuxième part dès que le ballon du premier est aplati -lorsque qu'il n'y a plus de ballon au centre les prendre chez les autres l'équipe qui a le plus de ballons gagne 	<ul style="list-style-type: none"> -changer de camp -attribuer une différence de point en fonction des ballons 	<ul style="list-style-type: none"> -aplatir correctement -réussir à trouver son camp -observer les camps adverses et établir des stratagèmes -avoir le plus de ballon possible
<ul style="list-style-type: none"> -courir -esquiver -prendre en compte le danger 	<p><u>LES SORCIERS :</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -un groupe de 3 sorciers est désigné, toute les 30 sec les sorciers se relayent pour tenter de capturer tout les joueurs dans l'aire de jeu -Tout joueur touché par le sorcier rejoint une zone spécifiée à l'avance (prison). Le sorcier possède un ballon dans les mains -Tout joueur qui sort des limites est considéré comme étant touché, il rejoint la zone. 	<ul style="list-style-type: none"> -Augmenter le nombre de sorcier -toucher = immobiliser délivrer si un joueur passe entre les jambes -mettre la queue du diable au sorcier afin de mettre un danger pour lui si on lui arrache il est éliminé 	<ul style="list-style-type: none"> -pour sorcier toucher tout les joueurs -pour non sorciers ne pas se faire toucher -ne pas jeter son ballon
<ul style="list-style-type: none"> - bien tenir son ballon - bien aplatir - réagir à un signal 	<p><u>1.2.3 RUGBY</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -le maître rugby se retourne et dis à voie haute 1.2.3 rugby pendant ce temps les joueurs avec leur ballon ont le droit de bouger -lorsque le maître rugby regarde les joueurs ils n'ont pas le droit de bouger -si une personne bouge ou ne tient pas son ballon à 2 mains elle repart à la ligne de départ -le but est de marquer dans la zone d'en-but 	<ul style="list-style-type: none"> Changer le maître rugby 	<ul style="list-style-type: none"> -bien tenir son ballon à 2 mains -bien aplatir

