



CM1/CM2 séance n°3		RUGBY A XIII		
Durée		THEME : COURIR AVEC UN BALLON		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"> -Courir en tenant le ballon à 2 mains -Effectuer un crochet (éviter un adversaire) -Transmettre le ballon à un partenaire 	<p><u>LA CROIX :</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -A court vers D, tout en évitant B qui court vers C -Lorsqu'à A et B arrivent face à leurs partenaires, ils leur donnent le ballon -après avoir donné son ballon se placer derrière la file 	<ul style="list-style-type: none"> -Faire une course entre chaque équipe -Poser le ballon devant le partenaire 	<ul style="list-style-type: none"> -Courir avec le ballon à 2 mains -Transmettre correctement le ballon -Eviter les autres élèves tout en gardant la vitesse de course
<ul style="list-style-type: none"> -Marquer un essai -Courir avec le ballon tenu à 2 mains -Résister à la pression d'un défenseur situé derrière soi 	<p><u>LA POURSUITE :</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Tous les A ont 1 ballon et sont debout -Les B sont derrière à 1m50, debout -Au signal, les A doivent aller marquer derrière la ligne de but Les B doivent leur arracher le foulard avant qu'ils ne passent la ligne 	<ul style="list-style-type: none"> -Varier les positions des A et B, de façon à privilégier légèrement les A (assis, allongé, à genoux...) -Ne pas plonger le tête en avant -Ne pas plonger sur l'attaquant après qu'il ait marqué 	<ul style="list-style-type: none"> -Respect des consignes de sécurité -Tenir le ballon à 2 mains -Aplatir le ballon correctement derrière la ligne -Courir droit
<ul style="list-style-type: none"> -Eviter des adversaires placés devant soi -Prendre les informations devant soi 	<p><u>EPERVIER :</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Une équipe au milieu du terrain (très large) séparé en 2 zones et 2 équipes d'attaquants -Au signal, les 1^{er} attaquants doivent traverser le terrain sans se faire arracher le foulard par les défenseurs. Ils font un aller/retour -Tous ceux dont le foulard a été arraché sont éliminés ils rapportent leur ballon au départ Puis, c'est au tour des 2^{ème} attaquants de traverser le terrain... 	<ul style="list-style-type: none"> -Enlever les 2 zones de l'aire de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> -Respecter les consignes de sécurité (pas de croc-en jambe, ne pas tirer les vêtements...) -Respecter les limites du terrain -Exploiter les espaces libres -aplatir correctement
<ul style="list-style-type: none"> -Réagir rapidement à un signal -Manipulation de la balle -Marquer un essai sous la pression d'un adversaire 	<p><u>BERET :</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> -2 équipes-chaque élève possède un numéro -L'enseignant sur le côté du terrain envoie le ballon au milieu et appelle un numéro au hasard -Les élèves de chaque équipe ayant ce numéro doivent attraper le ballon avant l'autre et aplatir derrière sa propre ligne de but avant que l'adversaire ne lui arrache le foulard 	<ul style="list-style-type: none"> -Aller marquer derrière la ligne de but adverse 	<ul style="list-style-type: none"> -Réagir très vite à l'appel du numéro -Contrôler le ballon sans le faire tomber -Essayer d'éviter l'adversaire en utilisant tout l'espace -Aplatir correctement le ballon derrière la ligne de but

