



CM1/CM2 séance n° 9		RUGBY A XIII		
Durée :		THEME : CONTACT		nombre:
Date :		lieu :		
Objectif de la situation	L'organisation Matérielle (dessin)	Les premières consignes	Consignes suivantes	Les critères de réussite
- Appréhension du contact	<b>duel</b> 	Par 2 - essayer de toucher l'épaule de notre adversaire sans se faire toucher la notre	-changer de partenaire -Toucher les genoux -Toucher le dos	-Le premier qui touche l'autre remporte 1point
-appréhension du contact -appréhension du sol	<b>Combat de coq</b> 	Par 2 - s'accroupir au signal il faut essayer de faire tomber l'autre avec les mains	-changer de partenaires -départ à 4 pattes essayer de se relever -essayer de mettre sur le dos	-Le premier qui fait tomber l'autre remporte 1point
-Appréhension du sol -savoir tomber avec un ballon	<b>Le sol</b> 	1. Partir debout faire la bascule et se relever (avec et sans le ballon) 2. faire une roulade du judo avant arrière sur les 2 épaules (avec et sans le ballon) 3. courir avec son ballon jusqu'au bouclier et faire une roulade sans perdre le ballon	4. recevoir une passe faire la bascule se relever et renvoyer le ballon	-pas perdre le ballon
-technique du placage -l'intensité du contact	<b>Le boudin</b> 	Au signal le joueur doit plaquer le boudin et se replacer derrière la file	-lever le boudin et avancer de 5 m -en étoile	-placer l'épaule sur le boudin -la tête sur le côté -ceinturer avec les mains -respecter la hauteur du plaquage
-Régir rapidement à un signal -Manipulation de la balle -Marquer un essai sous la pression d'un adversaire -protéger son camp -réaliser un placage	<b>beret:</b> 	-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 le plaque	-Aller marquer derrière la ligne de but adverse	-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 -plaquer avant qu'il marque



## BILAN SEANCE N°1 :

Nom :

Prénom :

Classe :

COMMENT JE DOIS TENIR MON BALLON QUAND JE COURS ?

.....  
.....

Niveau personnel :



Très Bien



Assez Bien



Moyen



Peut mieux faire



Peut beaucoup mieux faire

QUE DOIS JE FAIRE POUR BIEN PASSER MON BALLON ?

.....  
.....

Niveau personnel :



Très Bien



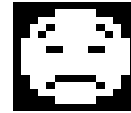
Assez Bien



Moyen



Peut mieux faire



Peut beaucoup mieux faire

COMMENT MARQUER UN ESSAI ?

.....  
.....

Niveau personnel :



Très Bien



Assez Bien



Moyen



Peut mieux faire



Peut beaucoup mieux faire