

- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition



Cycle 2 (Grande section) - CP - CE1



Domaine d'action
Opposition / Coopération

Compétences

- Organiser ses actions en fonction de règles, de rôles, de codes et communiquer avec les autres.
- Contrôler au cours des activités physiques ses émotions et leurs effets en situation de difficulté.

Activité de référence

Jeu de rugby à 4 contre 4.

Objectifs

- Jouer avec le ballon ovale.
- En situation d'opposition : avancer en continuité pour marquer.
- Gérer l'opposition : lutter ou éviter.

Démarche et contenus

Le document comprend :

- une situation départ (jeu 4 x 4),
- trois situations aménagées pour des pistes de travail,
- des jeux sportifs qui permettent le réinvestissement des comportements annoncés.

le tout enrichi d'une « trame de variance ».

- **Mise en place du jeu réel (4 x 4) pour permettre :**
 - à l'enfant de s'approprier les notions de : avancer / s'opposer, tout en respectant les règles fondamentales,
 - à l'enseignant d'identifier les comportements attendus et significatifs de progrès, en accord avec les objectifs visés.

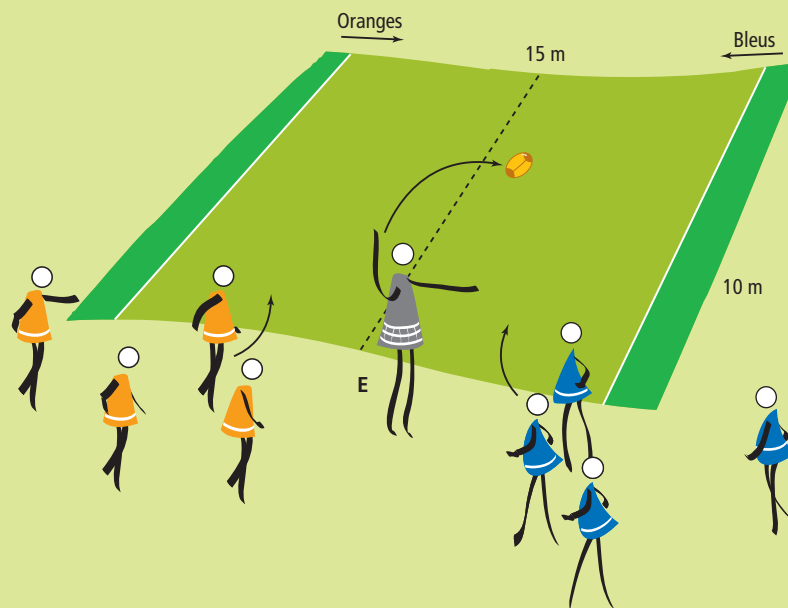
- **Utilisation de la complexité et de la richesse de la situation** en modifiant des variables qui induisent l'émergence d'un ou de plusieurs comportements significatifs.

Les comportements attendus

Rôles	Habilités
Utilisateurs du ballon	<p>J'ai le ballon. Qu'est-ce que je peux faire ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • J'évite j'avance : je vais marquer. je fuis : je sors des limites, je recule. • Je vais au contact : je continue à avancer, je conserve mon ballon, je libère le ballon. <p>Je n'ai pas de ballon. Qu'est-ce que je fais ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je me replace près du P.B. (porteur de ballon). • Je reste à distance pour utiliser le ballon. • Je vais au contact : pour récupérer, pour pousser et avancer collectivement.
Opposants	<p>Je n'ai pas de ballon. Qu'est ce que je fais ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • J'avance sur le PB : pour le faire tomber, pour récupérer le ballon. • Je vais au contact (du groupe) pour pousser et avancer. • Je reste près du groupe pour choisir mon action.

- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition

Situation de référence : Jeu 4 x 4



Description

- 1 ballon pour 8
- Groupe de travail 4 x 4
- Alternance des rôles - série de 5 (5 fois utilisateur / 5 fois opposant).

But d'action : entrer en possession ou récupérer le ballon et aller marquer un essai.

Lancement du jeu : l'éducateur **E** lance le jeu (voir variables).

Fin du jeu : essai marqué / Sortie de terrain du ballon / Ballon bloqué.

Remarque : l'observation de la situation initiale peut faire apparaître des points particuliers de travail à privilégier :

- 1 Gestion des contacts et des luttes avec l'adversaire,
- 2 Orientation pour aller marquer ou s'opposer,
- 3 Utilisation du ballon :
 - (passe / réception) (cycle 3 surtout)
 - conservation du ballon.
 - récupération du ballon

Critères de réussite

Sur 5 tentatives :

Les joueurs Porteurs du Ballon doivent marquer au moins 2 fois.

Les joueurs Non Porteurs du Ballon doivent arrêter au moins 2 fois.

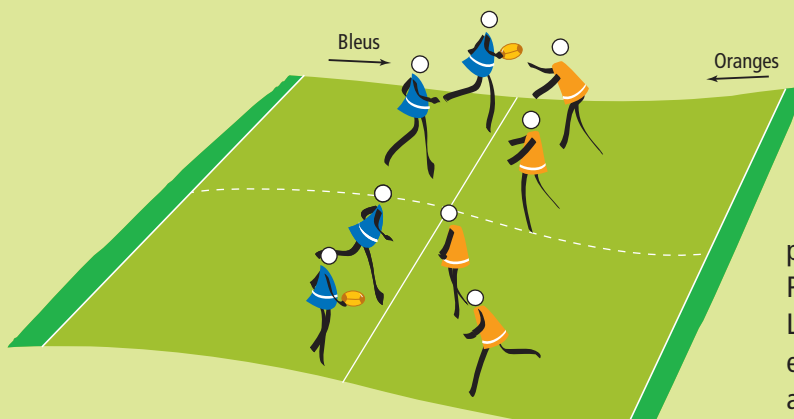
Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habilités motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<p>But : Privilégier l'opposition.</p> <p>Réduire la largeur du terrain.</p>	<p>But : Favoriser l'organisation des utilisateurs.</p> <p>Ballon passé aux X. Entrée des opposants O au signal (décalé).</p>	<p>But : Diversifier les types de prise de ballon.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'éducateur E va porter le ballon à un joueur choisi. - Le ballon est posé au sol. - Le ballon est lancé aux utilisateurs. 	<p>But : Prises d'infos variées : orientation, nombre...</p> <p>L'éducateur E ne lance le ballon que lorsque les joueurs sont sur le terrain.</p>	<p>But : Diversifier le contact avec le porteur du ballon.</p> <p>Pour arrêter le PB :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le toucher, - le ceinturer, - le pousser hors des limites, - lutter, - "arracher" le ballon.

- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition



Jouer avec le ballon



Situation aménagée

Description

Toute la classe organisée en 2 contre 2 :

- Les joueurs bleus - 1 ballon pour 2.
- Les joueurs oranges sans ballon.

Pour les bleus : conserver, utiliser et passer pour marquer.

Pour les oranges : récupérer pour aller marquer.

Les bleus qui perdent le ballon deviennent défenseurs et les oranges qui récupèrent le ballon deviennent attaquants.

But d'action : Aller marquer.

Lancement du jeu : Signal.

Fin du jeu : Tous les ballons sont à l'essai.

Critères de réussite

Le plus d'essais possible par équipe

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prise d'informations	Types d'opposition
<p>But : Favoriser les contacts.</p> <p>1/2 1/2</p> <p>1/3 1/3 1/3</p> <p>1/2 ou 1/3 de l'espace.</p>	<p>But : Favoriser le PB en 2 contre 1 +1.</p> <p>1 2</p> <p>Zone 1 : 1 défenseur orange par binôme attaquant bleu (opposition au signal). Zone 2 : Entrée du 2nd défenseur plus ou moins retardée</p>	<p>But : Diversifier les échanges de ballons entre partenaires : prise de la main à la main ou passe.</p>	<p>But : Accélérer la prise d'information.</p> <p>1 2</p> <p>Les attaquants sont dos à l'espace de jeu, au signal ils se retournent pour jouer. Les défenseurs sont placés soit en zone 1, soit en zone 2, soit sur les 2 zones.</p>	<p>But : Diversifier les contacts avec le PB.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ceinturer. - Arracher le ballon. - Mettre au sol en accompagnant. <p>Diversifier aide et opposition en augmentant le nombre de participants : quand le ballon est à l'essai, aller aider un autre groupe.</p>

Jeu développant les mêmes comportements

La citadelle

But d'action

Mettre le plus de ballons possible dans la banque.

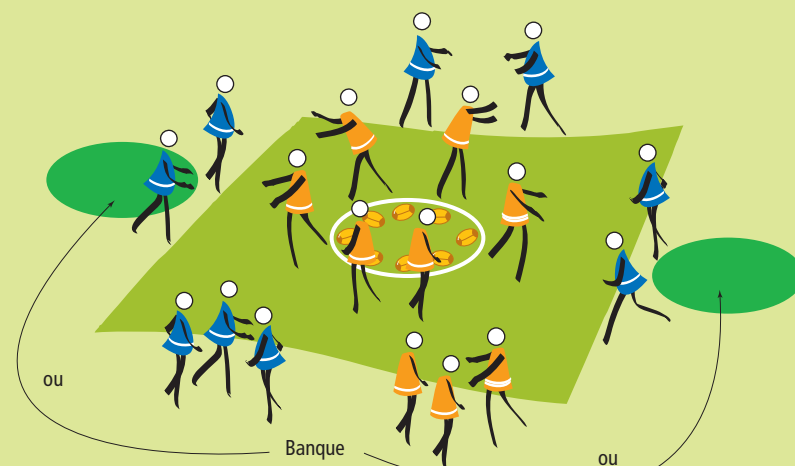
- Pour les attaquants bleus, pénétrer dans le cercle, pour sortir un ballon et le mettre en banque.
- Pour les défenseurs oranges, récupérer des ballons en s'opposant à la sortie des bleus et les remettre dans le rond central.

Variante

Le ballon lâché par l'attaquant est récupéré par le défenseur, l'attaquant se repositionne au bord du terrain.

Gain de la partie : au décompte des ballons.

Remarque : Le déplacement des banques oriente le jeu vers le rugby, en orientant l'espace.



- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition

S'orienter pour aller marquer ou s'opposer

Situation initiale

Description

Toute la classe, en binôme, avec un ballon pour 2 : se faire des passes en déplacement.

But d'action

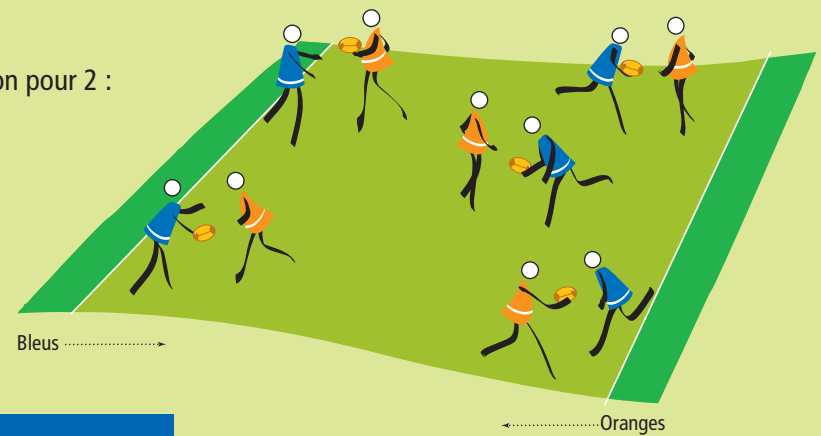
Aller marquer dans l'en-but adverse.

Lancement du jeu

Signal.

Fin du jeu

Essais, sorties de terrain, ballons morts.



Critères de réussite

Marquer dans un temps donné.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habiletés motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<p>But : Favoriser le contact.</p> <p>Découpage du terrain en bandes réservées à une partie de la classe.</p>	<p>But : Favoriser le PB ou le NPB selon l'écartement.</p> <p>Dispersion des porteurs de ballon X sur le terrain. Les NPB O attendent le signal sur la touche. Au signal, X vers l'en but, O en opposition.</p>	<p>But : Diversifier les différents types de prise de ballon.</p> <p>Échanges au pied. Au signal, ramasser et aller marquer, ou s'opposer pour récupérer.</p>	<p>But : Accélérer la prise d'information.</p> <p>Au signal indiquant la couleur : aller marquer dans la zone citée. 1-porteurs désignés à priori (bleu ou orange). 2 - Situation initiale.</p>	<p>But : Diversifier les contacts avec le PB.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toucher. - Ceinturer. - Mettre au sol en accompagnant. - Récupérer et changer de rôle. - Maîtriser le ballon.

Jeu développant les mêmes comportements

Les 3 cibles

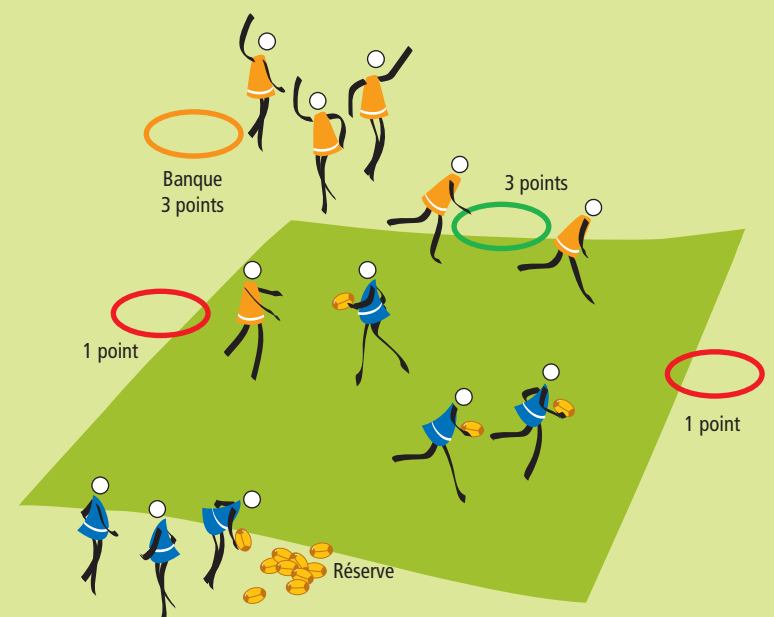
But d'action

Les bleus prennent un ballon dans la réserve et l'amènent dans les cerceaux (rouge : 1 point, vert : 3 points).

Les oranges défendent et essaient de récupérer les ballons pour les ramener à la banque (3 points).

Terrain : carré de 15 m x 15 m.

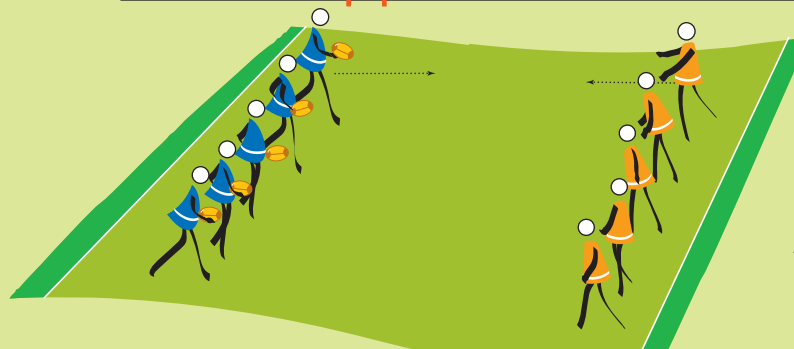
Gain de la partie : total des points.



- Démarche et contenus
- Situation de référence
- Jouer avec le ballon
- S'orienter pour aller marquer
- Gérer l'opposition



Gérer l'opposition : éviter ou lutter



Situation initiale

Description

Chaque joueur bleu a un ballon en main ; un opposant orange lui fait face.

But d'action

Aller marquer malgré l'opposition.

Lancement du jeu : Signal.

Fin du jeu : Essai, sortie, ballon bloqué.




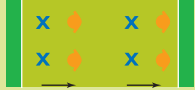

Critères de réussite

Sur 5 tentatives :

Le porteur du ballon doit aller marquer l'essai au moins 2 fois.

Le non-porteur du ballon doit arrêter son adversaire au moins 2 fois.

Variables

Aire de jeu	Espace/Temps	Habilités motrices	Prises d'informations	Types d'opposition
<p>But : Favoriser le contact.</p> <p>Réduction de la largeur.</p>  <p>Rétrécissement (entonnoir).</p> 	<p>But : Favoriser le PB ou le NPB selon l'écartement.</p> <p>Binômes ± éloignés.</p>  <p>Binômes ± près de la marque.</p> 	<p>But : Diversifier les différents types de prise de ballon.</p> <p>Départ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ballon à la main. - Prise de ballon au sol. <p>Envoi du ballon par l'opposant (au pied).</p>	<p>But : Accélérer la prise d'information.</p> <p>L'opposant tourne le dos à l'attaquant jusqu'au signal.</p> 	<p>But : Diversifier les contacts avec le PB.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toucher. - Ceinturer. - Amener au sol n'importe quel porteur de ballon.

Jeu développant les mêmes comportements Les déménageurs

But d'action

Mettre le plus de ballons possible dans sa banque.

Déroulement

- Les bleus prennent un ballon dans la réserve, franchissent les zones pour marquer un essai et rapportent le ballon dans leur banque.
- Les oranges récupèrent des ballons en s'opposant aux bleus et les rapportent dans leur banque.
- Chaque orange joue dans sa zone.
- Fin de la partie à l'épuisement de la réserve.

Gain de la partie :

1 ballon à la banque = 1 point ou 1 gommette.
Ne pas oublier de changer les rôles.

