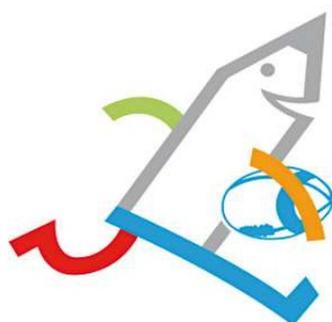


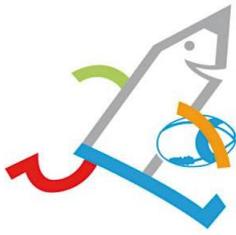
Rencontre rugby C1 maternelle



Les ateliers

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ;
accepter les contraintes collectives

« Par la pratique d'activités qui comportent des règles, les enfants développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives. »



LES ATELIERS RUGBY

NIVEAU



1. carré magique 4 couleurs :

1 ballon/enfant



2. La chaîne des pompiers

ballons



3. Le zoo (parcours motricité)



4. Les œufs de la poule

4 ballons



5. Le vestiaire (habille ton rugbyman)



6. Le petit chaperon rouge



ATELIER 1

LE CARRE MAGIQUE 4 COULEURS



20 min

Matériel : plots de 4 couleurs/côtés

1 ballon/enfant

Espace : Un carré de 10 x 10 mètres

Objectifs :

- Manipuler un nouveau ballon
- Se déplacer et s'orienter dans une aire de jeu délimitée
- S'orienter dans un espace délimité
- Apprendre la règle fondamentale de la marque
- courir avec un ballon dans les mains
- reconnaître des couleurs.

NIVEAU



But du jeu

- Marquer un essai en répondant à un signal (annonce visuelle ou auditive) dans l'en-but de la bonne couleur.

Descriptif du jeu

Chaque côté du terrain correspond à une des 4 couleurs

Chaque joueur a un ballon dans les mains et se déplace dans le carré

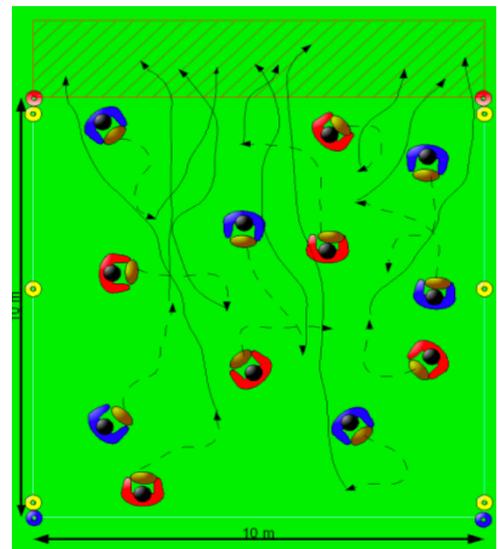
Manipulation :

courir avec sa balle

Courir vite avec sa balle (faire un décompte de 5 sec pendant lesquelles les enfants devront courir vite en s'évitant

Faire rouler sa balle et la ramasser /+ Coup franc poser sa balle donner un petit coup de pied et ramasser sa balle et courir

Sol serrer sa balle contre soi et rouler sur son dos



Évolution 1

L'éducateur détermine une ligne derrière laquelle tous les essais devront être marqués.

Au signal de l'éducateur (annonce ou montrer dans sa main un plot en la levant) tous les joueurs vont marquer derrière la ligne.

Évolution 2

1 équipe sans balle au signal combat les enfants avec la balle sont immobiles et ceux qui n'ont pas la balle doivent arracher la balle au PB

LE ZOO



20 min

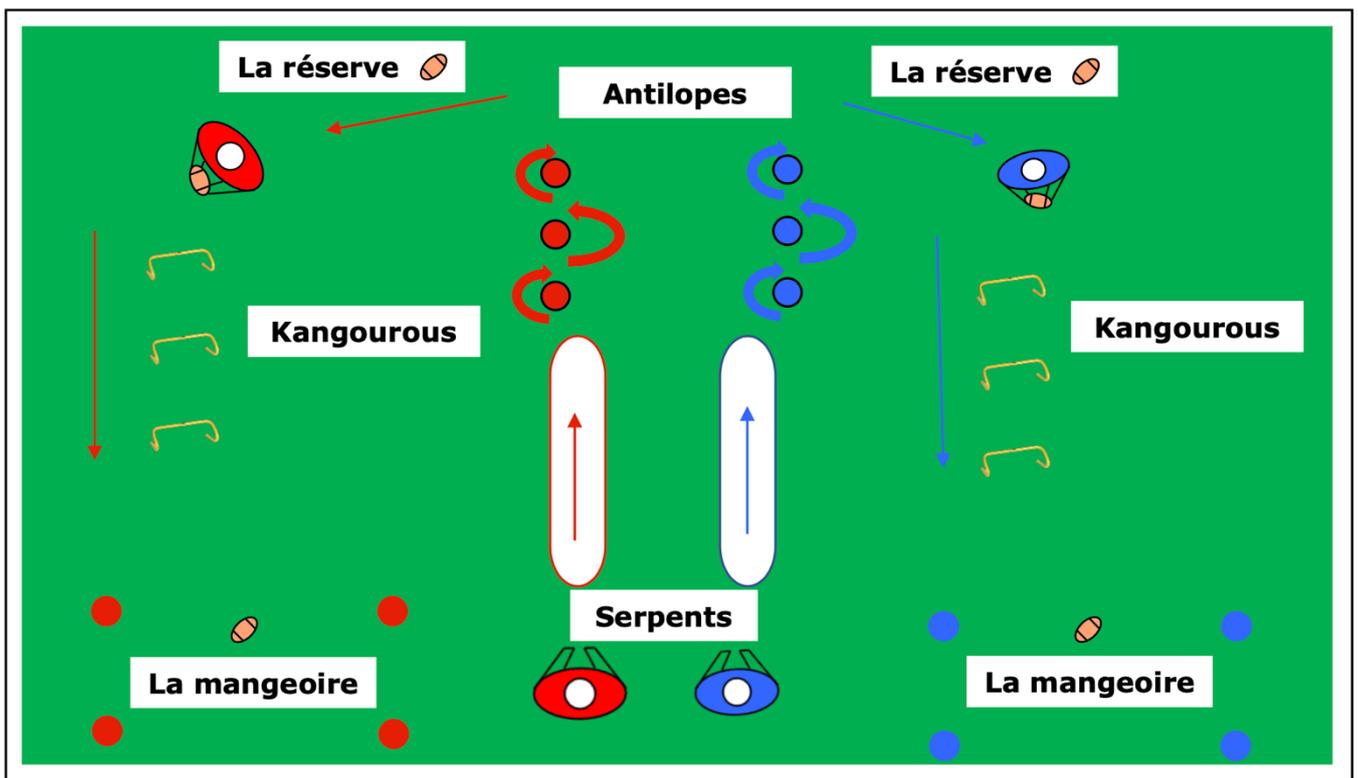
DANS CE JEU L'ENFANT VA : Courir, sauter, slalomer, ramper.

ORGANISATION :

Mettre en place deux (ou plus) parcours de motricité. Chacun mène à la mangeoire du zoo, où les enfants devront déposer de la nourriture (ballons) pour les animaux puis revenir au point de départ, en passant par la zone des serpents, puis celles des antilopes et des kangourous.

Le premier enfant part, puis quand il a déposé son ballon dans la mangeoire, son partenaire part à son tour.

On rampe dans la zone des serpents sous un tunnel, on slalome dans la zone des antilopes, on récupère de la nourriture dans la réserve et on saute par-dessus les haies dans la zone des kangourous pour déposer son ballon dans la mangeoire.



LA CHAÎNE DES POMPIERS



20 min

NIVEAU



Matériel : ballons, cerceaux, plots pour représenter la maison
 Espace :
 But : Se déplacer
 Temps : 20 minutes

Objectif : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
 Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

But du jeu : les pompiers placés en chaîne doivent éteindre le feu de la maison le plus vite possible = acheminer les ballons le plus vite possible.

Descriptif du jeu



Réserve de ballons
(seaux d'eau)

La partie se termine quand il n'y a plus de ballons dans la réserve

Consignes : donner dans la main le ballon.

Le 1^{er} pompier court chercher un seau d'eau puis le donne au 2^{ème} puis le donne au 3^{ème} pompier etc....

Variantes :

- Changer de places
- Mettre un nombre de ballons par équipe
- Se faire des passes
- augmenter ou diminuer la distance entre chaque cerceau.
- mettre en place 1 adversaire sur le tracé.
 - faire évoluer le tracé : tout droit, en zigzag, en demi-cercle...

ATELIER 6

LE PETIT CHAPERON ROUGE



20 min

Matériel : chasubles 2 couleurs

Ballons pour 1 équipe

But du jeu : Traverser la forêt pour aller porter la galette à la grand-mère

NIVEAU

OBJECTIFS : Appréhension du contact

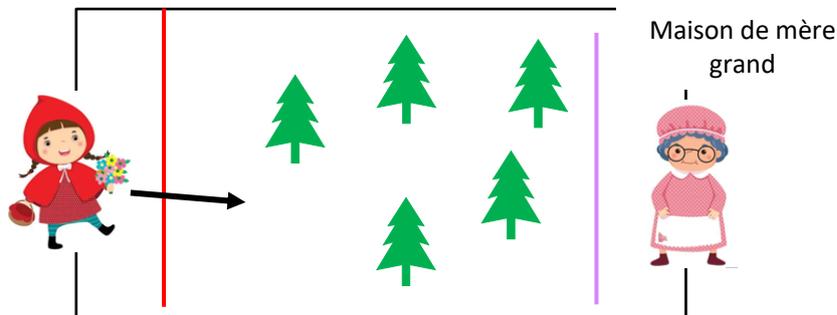
repérer les espaces libres et avancer



Descriptif du jeu

Objectif : pour les petits chaperons rouges

Porter le ballon (la galette) dans l'en-but (chez la mère grand) en essayant d'éviter les obstacles (les arbres) et en traversant la forêt



Situation de départ : les ballons sont placés dans la maison du petit chaperon rouge (autant de ballons que d'enfants)



les arbres sont matérialisés par des joueurs statiques (sur des marques au sol) ET DES SACS DE PLAQUAGES PAR EX.

Évolution du jeu :

Position des bras latéraux des joueurs en mouvement (« les branches des arbres bougent »)

toucher celui qui passe avec son ballon.



NIVEAU

Introduire un loup (adulte) qui touche les PB.



LA CHASSE AUX DIAMANTS

NIVEAU



20 min

DANS CE JEU L'ENFANT VA :
prendre des décisions, courir, éviter
les adversaires, marquer un essai.

LE MATÉRIEL :



Plots, chasubles, ballons, balles.

LES VARIABLES :

- Réduire le nombre de ballons

ORGANISATION :



Deux équipes de chercheurs de diaman
sont réparties de part et d'autre du terrain et
TROTENT DANS LEUR ESPACE

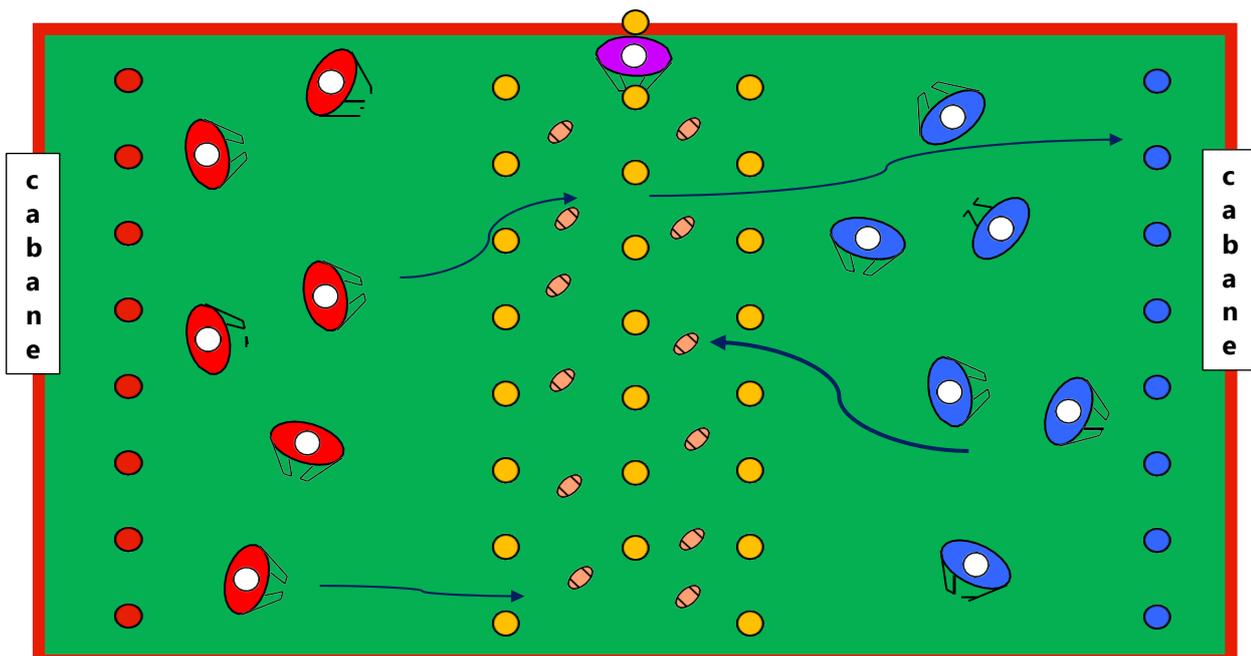


L'éducateur, chef de la mine, donne le
signal pour aller récupérer les diamants
(ballons).

Chaque chercheur doit récupérer un
diamant et le ramener dans le campement
(en marquant dans l'en-but adverse) le plus
vite possible sans sortir du terrain ni
échapper le ballon.

Au début il n'y a pas d'opposant (1 ballon
par joueur) puis au fur et à mesure on
enlève 1 ballon à chaque passage.
Le nombre d'essais marqués est compté.

Mines de diamants



LES ŒUFS DE LA POULE



20 min

DANS CE JEU L'ENFANT VA : Se déplacer prendre de l'information, courir, reconnaître un espace de jeu limité, s'équilibrer, éviter et courir, changer de rythme et de direction.

ORGANISATION : L'ensemble des poules sont dans la prairie



Une petite poule doit traverser un champ afin de mettre à l'abri un œuf dans son poulailler.



Il y a trois animaux (qui mangent des œufs) dans ce champ (varier les positions de départ : debout, à genoux ou assis, les yeux fermés).



Lorsque l'éducateur donne le départ il annonce le nom de l'animal

hérisson, serpent ou renard. L'animal annoncé doit essayer de toucher la poule qui traverse.

S'il réussit 1 œuf gagné et mangé

L'œuf est validé si la poule le dépose dans le nid (marque l'essai)



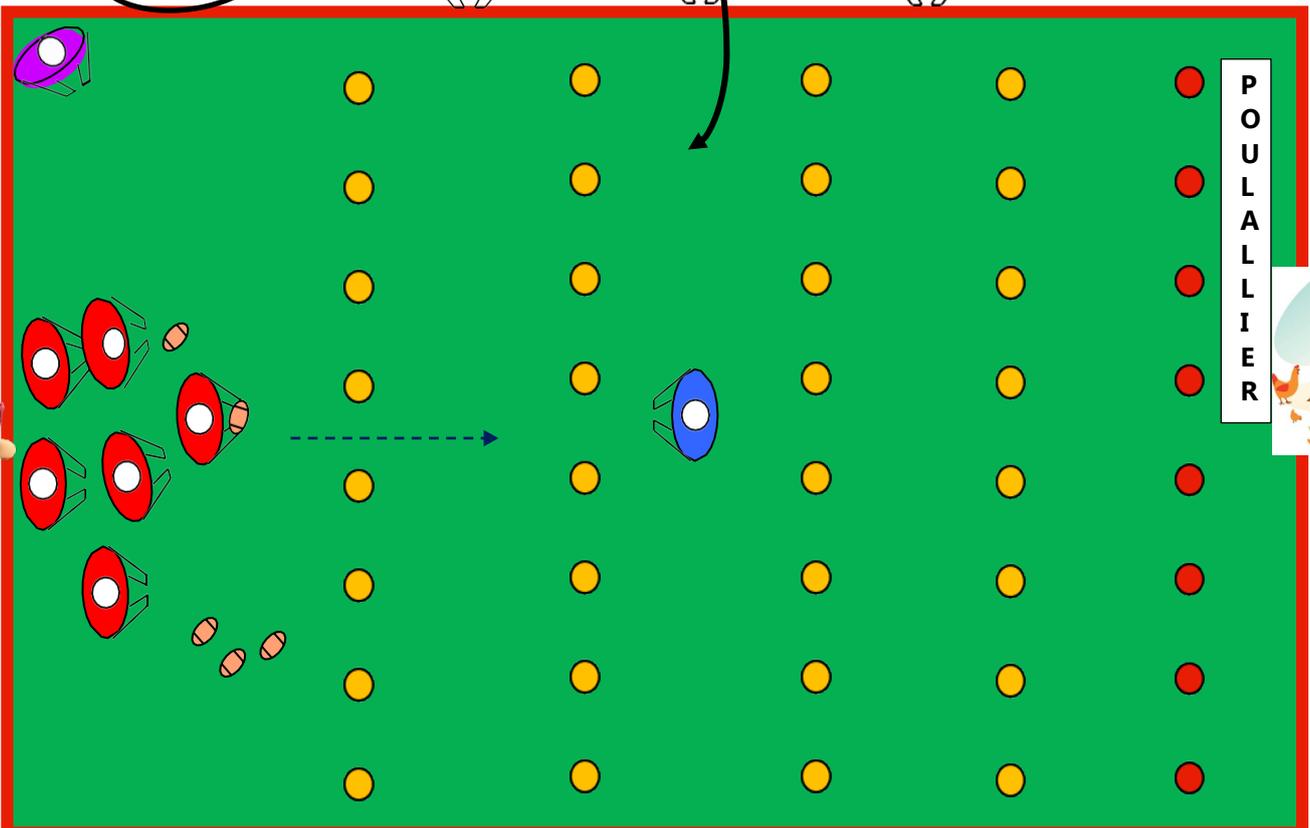
LE MATÉRIEL :

Plots, chasubles, ballons. Étiquettes des animaux pour se repérer.



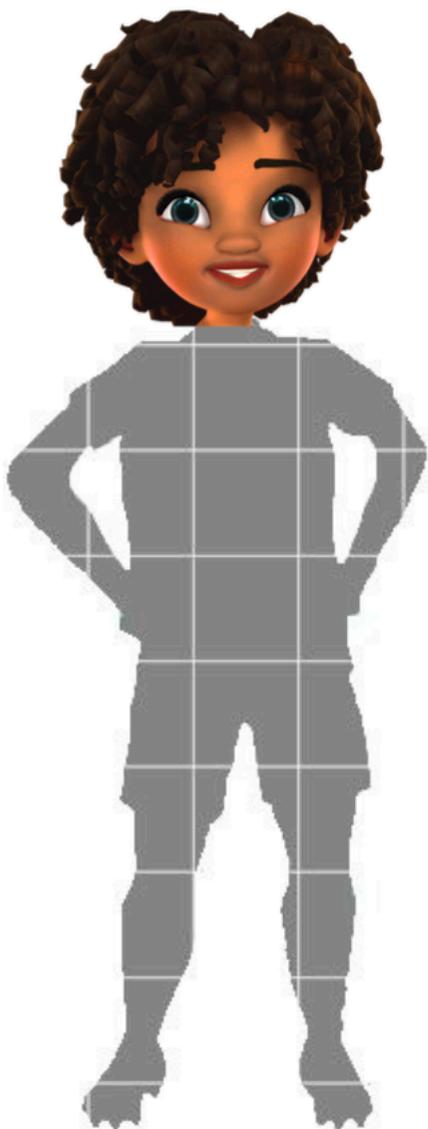
SAVOIR S'ADAPTER / LES VARIABLES :

- Annoncer plusieurs animaux /PLUSIEURS POULES
- Utiliser des flags
- Varier la taille du ch





20 min



A l'aide d'une photo d'un joueur d'une équipe nationale (10 pays) les groupes d'enfants devront retrouver la tenue du joueur : **short, maillot, chaussettes ; crampons, ballon et blasons et habiller leur silhouette.**

Les différentes images sont à scratcher sur les silhouettes.

