



Compétence spécifique : Coopérer ou s'opposer collectivement.

Objectif directeur : Recentrer sur les fondamentaux réglementaires, introduire le contact (sol et ballon).

Thèmes / temps	Contenus	Situations	Différenciation / remédiation
<p>Phase 1</p> <p>Echauffement</p> <p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les règles de sécurité - Tenir compte des autres dans les déplacements - Apprendre à tomber. 	<p>1) Course collective : Courir dans un espace délimité en prenant en compte les autres (en avant, arrière, sur les côtés, pas chassés...)</p> <p>2) Appréhender le contact au sol :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Elèves accroupis en rond. L'enseignant(e) au milieu du cercle, demande aux élèves de basculer en arrière (bras croisés et tête rentrée). ✚ Par 2 : l'un à 4 pattes, l'autre s'assied sur son dos et se laisse tomber à l'arrière tout en s'accrochant à son camarade (épaules, hanches). Attention à la tête, on ne doit pas entendre de bruit. 	<p>➤ Si l'élève a peur de la chute : Accompagnement de l'enseignant(e) ou d'un élève ayant réussi.</p>
<p>Phase 2</p> <p>Jeux avec ballon (manipulation)</p> <p>15 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec le ballon - Coopérer : regarder l'autre pour demander la balle/faire une passe. 	<p>3) Le jeu du petit train : (cf. annexe 1 – schéma A) Constituer des équipes de 5 élèves. Chaque groupe forme un petit train et possède un ballon. Le petit train trotte en permanence. L'enseignant(e) siffle toutes les 5 secs. ce qui oblige le porteur du ballon (conducteur du train) à faire une passe vers l'arrière. Il se place ensuite à la queue.</p> <p>4) Jeu du relais : (cf. annexe 1 – schéma B)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ La classe est divisée en 2 colonnes. Le 1^{er} élève court sur 10m et ramasse le ballon dans la zone en-but. ✚ Il court avec le ballon et fait une passe au passeur après avoir traversé la porte. ✚ Il slalome entre les plots et touche le dernier. Il revient en slalomant. ✚ Une fois la porte passée, le passeur lui renvoie le ballon qu'il faut aplatir dans la zone en-but. ✚ L'élève court sans le ballon et tape dans la main du relayeur. 	<p>➤ Variante pour le petit train :</p> <p>Des trajets de 1,5 min en proposant de faire des passes en se tournant vers la droite, vers la gauche, en se retournant complètement.</p>

Thèmes / temps	Contenus	Situations	Différenciation / remédiation
<p>Phase 3</p> <p>Appréhender le contact physique</p> <p>10 min.</p>	<p>- Apprendre à s'arrêter quand on est touché.</p> <p>- Règles d'or : Ne pas faire mal Ne pas se faire mal Ne pas se laisser faire mal.</p>	<p>5) <u>Chasseurs/Chassés par 2 :</u></p> <p>Espace délimité : les Chassés sont à l'intérieur du terrain et les Chasseurs à l'extérieur. Au signal, les Chasseurs entrent dans la zone pour toucher leur adversaire. Inversion des rôles.</p>	<p>➤ Si les élèves y arrivent facilement :</p> <p>Introduction du ballon.</p>
<p>Phase 4</p> <p>Situation de référence</p> <p>15-20 min.</p>	<p>- Règles :</p> <p>La marque : déposer le ballon sur ou derrière la ligne.</p> <p>Le tenu : tout joueur touché avec les 2 mains doit lâcher le ballon.</p> <p>Le hors-jeu : le porteur du ballon doit toujours être en avant, d'où obligation de faire des passes en arrière.</p>	<p>6) <u>Organisation :</u></p> <p>🚦 Effectif : 4 ou 5 équipes + arbitres</p> <p>🚦 Terrain : 30m x 20m ; 2 jeux parallèles</p> <p>🚦 Temps de jeu : 2 x 8 min</p> <p>Rappel des règles d'or !</p> <p>But du jeu : Marquer des essais, aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'en-but. Le porteur de balle doit toujours être en avant, d'où l'obligation de faire des passes en arrière. Le jeu s'arrête quand le porteur du ballon est touché avec les 2 mains.</p>	<p>➤ Le porteur du ballon garde le ballon même s'il est touché, bousculades, brutalités → Rappel et reformulation des règles par les élèves.</p>