

Relais rugby coopératif



CYCLE 2 / CYCLE 3

Adaptation possible au cycle 1



Objectif :

- Courir vite avec un ballon en respectant les règles

Matériel :

- Cartes coup de pouce
- Cartes coup d'éclat
- Cartes vierges
- Plots
- Cerceaux
- Ballons

Durée :

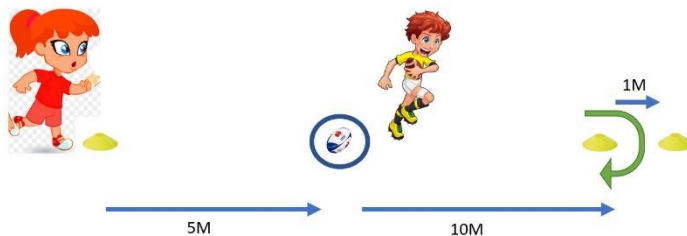
30 à 45 minutes

Nombre d'enfants :

Une classe ou un atelier

Aménagement proposé :

- 2 Relais installés en parallèle



Règles du relais :

- Le premier enfant, sans ballon, court en direction du ballon, le récupère et va marquer l'essai dans la zone.
- Une fois l'essai marqué il ramène le ballon dans le cerceau
- Puis il va taper dans la main de son coéquipier.

Posture et rôle de l'animateur :

- Anime
- Met en place un dispositif d'arbitrage
- Donne le départ
- Accompagne les enfants

But :

Gagner la partie

USEP Nord

4, rue des Ormes

59 650 Villeneuve d'Ascq

Tél : 03 20 14 55 15

06 89 79 29 28

Courriel : usep.nord@wanadoo.fr

Site : usep.ligue59.org

SIRET N° 411 695 307 00024 – Code APE 9499Z

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Déroulement

Une partie comprend 3 manches.

Cartes « coup de pouce » et « coup d'éclat »

1^{ère} manche

Les deux équipes effectuent une première course relais.

L'équipe qui gagne la manche tire 2 cartes :

- Coup de pouce pour donner un avantage à l'équipe qui a perdu la manche
- ET
- Coup d'éclat pour donner à sa propre équipe un défi supplémentaire à relever pendant la course.

L'équipe qui perd la manche choisit de prendre le coup de pouce pour son équipe ou de donner le coup d'éclat à l'adversaire.

2^{ème} manche

Effectuer la seconde manche avec la nouvelle règle. Le ballon part cette fois dans les mains du premier enfant et doit être transmis sans chuter.

- Si la même équipe gagne encore, c'est que la nouvelle règle n'équilibre pas suffisamment l'opposition. Elle tire alors deux nouvelles cartes et laisse choisir son adversaire.
- Si l'autre équipe gagne, elle tire à son tour deux cartes et l'équipe perdante choisit de s'attribuer le coup de pouce ou de lui donner un coup d'éclat.
- Les règles (coup de pouce et coup d'éclat) choisies peuvent se cumuler durant la partie.

3^{ème} manche

Les deux équipes effectuent une troisième manche avec la nouvelle règle qui s'ajoute aux précédentes. (Au choix le ballon dans le cerceau ou dans les mains du premier enfant).

L'équipe qui remporte le défi est celle qui totalise le plus de manches victorieuses.

Relais pour les méninges !

Les équipes créent leurs propres cartes « Coup de pouce » et « Coup d'éclat ».



Variantes :

- Cycle 1 : relais simple
- Modifier le parcours (slalom, course en Z, etc)
- Augmenter le nombre de manches
- Proposer plusieurs parties ou défis entre équipes si l'effectif est important
- Ajouter ou enlever des règles

Mes notes, mes suggestions... pour la prochaine mise en place de l'atelier