



# Intervention **A VENIR RUGBY**

#fichedeprep

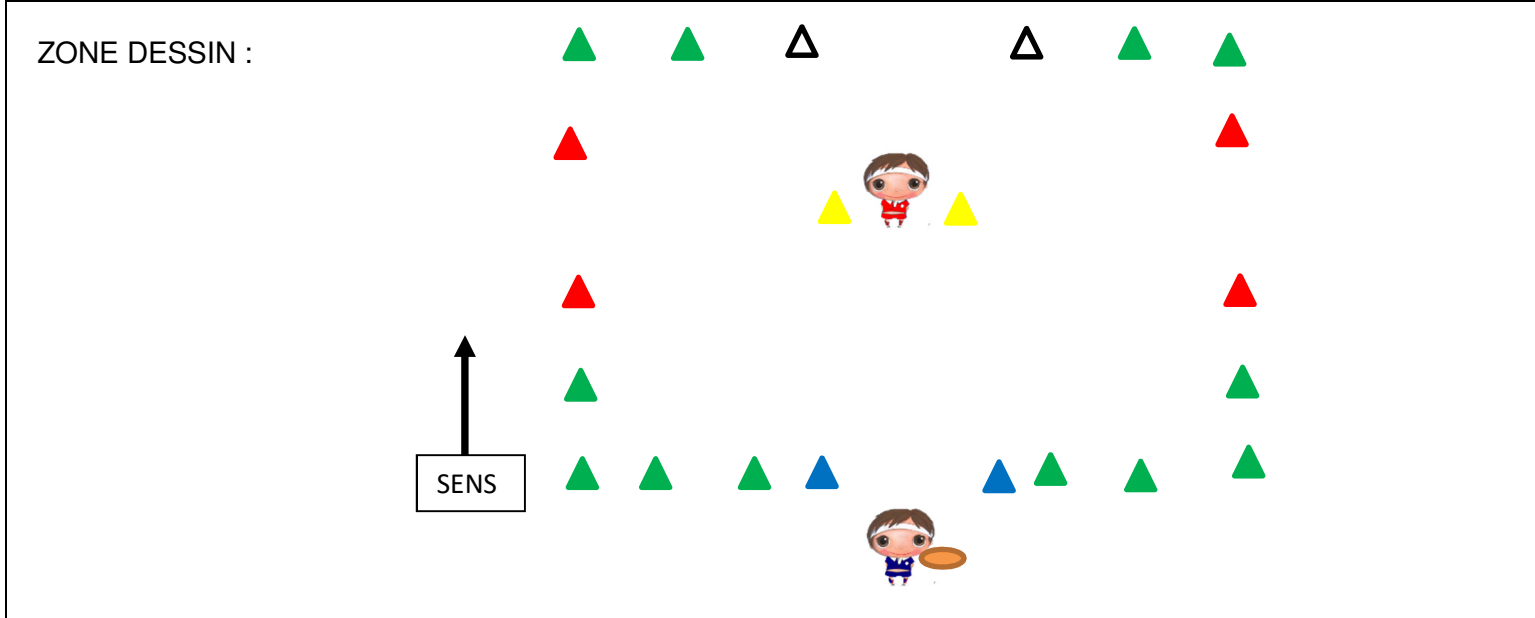
Séance :  
N°6A

Classe :  
CP

Type :  
Avancer /  
Eviter et  
marquer

Référence au B.O. (2016)	Cycle 1 <input type="checkbox"/>	Avancer vite, Changer de direction, Utiliser l'espace libre, Eviter pour marquer
	Cycle 2 <input type="checkbox"/> X	Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel.
	Cycle 3 <input type="checkbox"/>	

NOM DE LA SEANCE :	1 contre 1	
TYPE DE SEANCE :	Avancer / Evitement	
OBJECTIF(S) :	Avancer vite vers la cible, éviter, changer de direction, voir et utiliser l'espace libre et marquer	DUREE : 10 minutes
EXPLICATIONS :	Porte bleue : Utilisateur du ballon, Porte jaune : Opposant, But du jeu : Aller marquer sans que l'opposant ne m'en empêche. Portes rouges = 1 point, Porte blanche = 3 points.	



VARIANTES :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Commencer avec flag, puis passer à ceinturer,</li> <li>- Rapprocher l'OPPO pour accentuer les notions de vitesse et d'évitement,</li> </ul>
-------------	--

COMPORTEMENTS ATTENDUS et/ou A CORRIGER :	Pour l'OPPO : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avancer vite pour gagner du terrain,</li> <li>- Ouvrir les yeux, les bras et les mains,</li> </ul> Pour le PB : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avancer vite,</li> <li>- Ouvrir les yeux et voir les espaces libres,</li> <li>- Changer de direction, éviter,</li> <li>- Marquer,</li> </ul>
---	--

