



Intervention A VENIR RUGBY

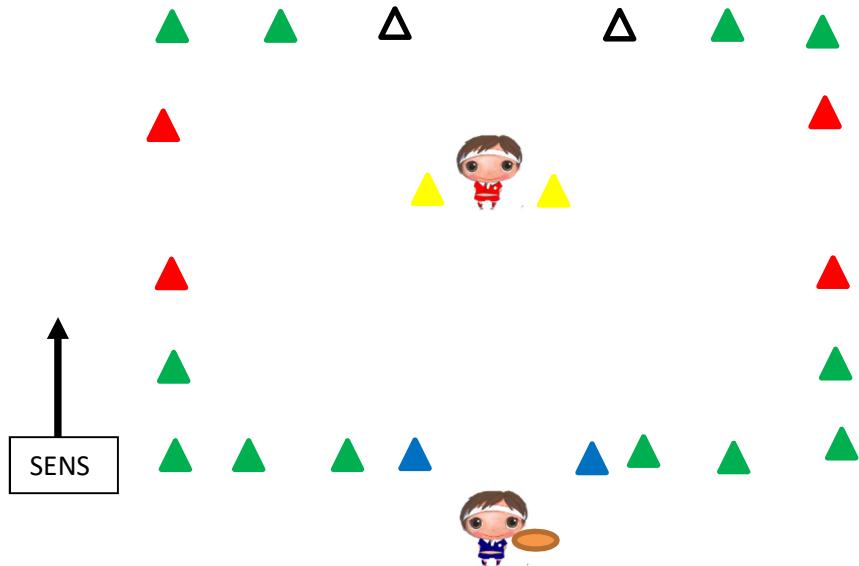
#fichedeprep

Séance :	Classe :	Type :
N°6A	CP	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 checked="" type="checkbox"/>	Conduire et maîtriser 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.	

ZONE DESSIN :



VARIANTES :	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer avec flag, puis passer à ceinturer, - Rapprocher l'OPPO pour accentuer les notions de vitesse et d'évitement,
COMPORTEMENTS ATTENDUS et/ou A CORRIGER :	<p>Pour l'OPPO :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avancer vite pour gagner du terrain, - Ouvrir les yeux, les bras et les mains, <p>Pour le PB :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avancer vite, - Ouvrir les yeux et voir les espaces libres, - Changer de direction, éviter, - Marquer,

