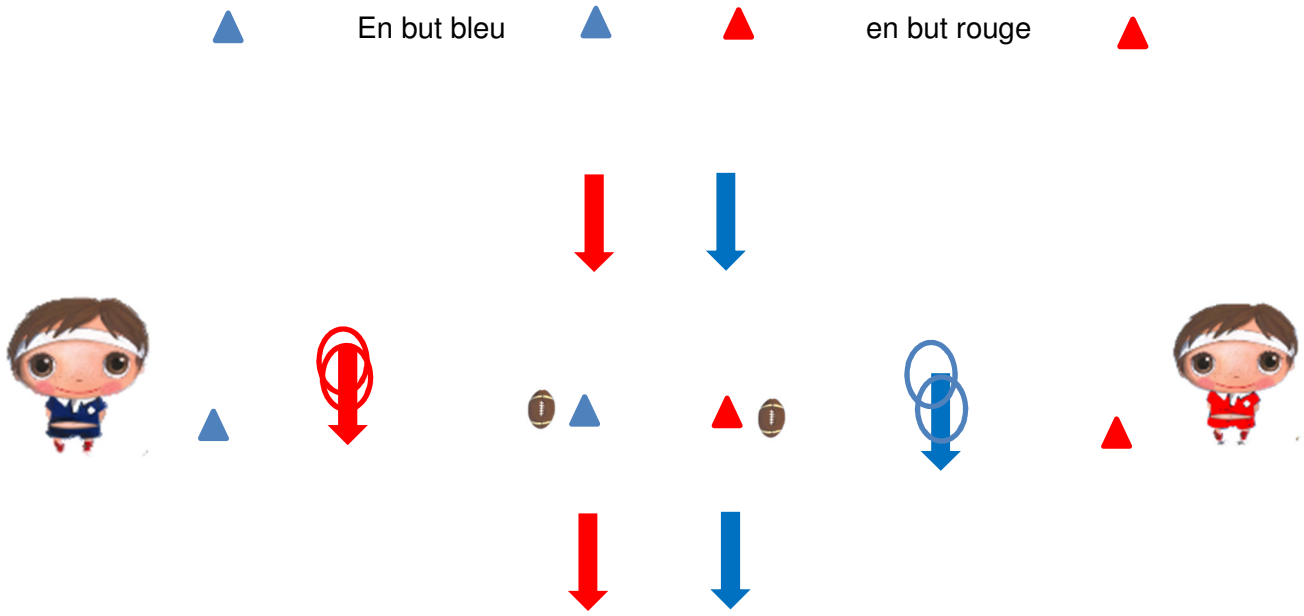
Intervention A VENIR RUGBY

#fichedeprep

Séance :	Classe :	Type :
N°3A	CM1 / CM2	SE REPERER DANS L'ESPACE COORDINATION DEXTERITE

Référence au B.O. (2016)	Cycle 1 □	Avancer, coopérer et marquer
	Cycle 2 □	Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel.
	Cycle 3 □X	

NOM DE LA SEANCE :	Se repérer et changer de direction	
TYPE DE SEANCE :	Se repérer dans l'espace, coordination, dextérité	
OBJECTIF(S) :	Avancer vite, éviter l'adversaire et marquer	DUREE : 10 minutes
EXPLICATIONS :	Chaque joueur doit mettre ses anneaux sur les jalons de sa couleur. Puis prendre le ballon qui est à coté du plot de sa couleur et allez marquer dans la zone de sa couleur.	



VARIANTES :	- Utiliser d'autres objets - Placer des obstacles à franchir (Type haies), - Challenge par équipe, challenge chronométré,
COMPORTEMENTS ATTENDUS et/ou A CORRIGER :	Pour tous : - Être réactifs et se déplacer vite, - Lever le menton - Ramasser le ballon en se baissant - Tenir le ballon à deux mains - Marquer