

RUGBY

CM

Apprentissages recherchés :

Participer à l'efficacité de l'équipe :

Réaliser :

- se déplacer pour recevoir, renvoyer
- jouer dans des espaces libres
- se déplacer pour défendre
- mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense
- enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur
- s'organiser pour aider les partenaires afin de progresser vers le but
- anticiper sur le comportement prévisible de l'adversaire

Compétences transversales :

Comprendre :

- anticiper pour choisir des stratégies efficaces
- choisir son action entre plusieurs alternatives
- évaluer, expliquer ses actions
- passer rapidement du rôle d'attaquant à celui de défenseur

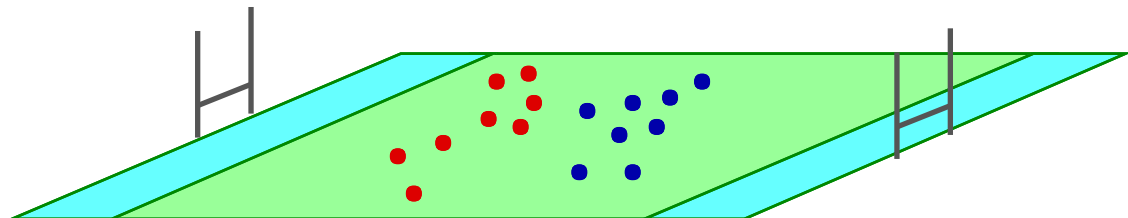
S'organiser, se comporter :

- assurer plusieurs rôles
- participer à l'organisation de rencontres entre équipes
- respecter les règles et l'arbitrage

Situation de référence :

Rugby à 8 :

- Marquer des essais en jouant à la main ou en tapant au pied dans le but
- Tenu : lâcher le ballon
- Hors-jeu : ne jamais être en avant du ballon
- Sanctions en cas de faute : pénalités
- Passes en-avant et ballon sorti du terrain : ballon rendu à l'équipe adverse



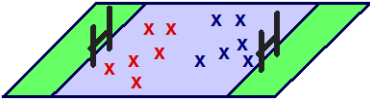
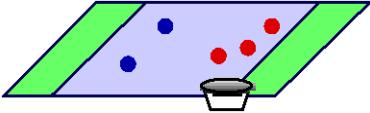
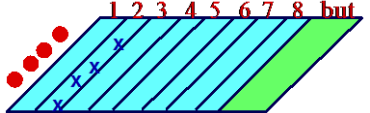
Détermination des besoins d'apprentissage :

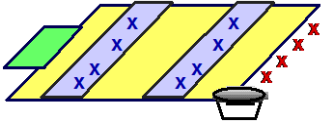
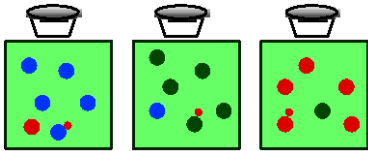
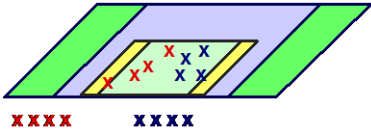
<i>Observation des comportements</i>	<i>----> Capacités à développer</i>	<i>----> Situations possibles</i>
Motivation	- Eprouver ses capacités	Rugby à 8 (sit. de référ.)
Stratégies individuelles	- Gagner du terrain - Soutenir le porteur du ballon - Se placer pour aider	Rugby 3 contre 2 Le drapeau Franchir les zones Passe à 5 vers le but
Stratégies collectives	- Passer d'un jeu groupé à déployé - Adapter les choix de jeu aux situations - Se placer pour attaquer et pour défendre	Passages étroits et larges 2 terrains emboîtés Jouer dans des zones
Prise en compte des résultats	- Ajuster ses actions en fonction des résultats obtenus	Tournoi de rugby à 8 (sit. de référence)

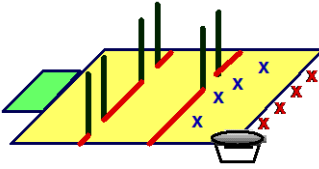
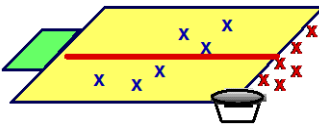
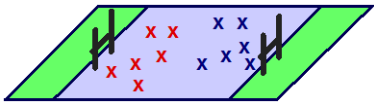
Programmation prévue (9 séances) :

S1	Entrer dans l'activité (situation de référence) : Rugby à 8
S2	Soutenir le porteur du ballon pour gagner du terrain : Franchir les zones - Franchir les défenses - Rugby 3 contre 2
S3	Se placer pour aider ses partenaires : Passe à 5 vers le but - Franchir les défenses
S4	Passer du jeu groupé au jeu déployé : 2 terrains emboîtés
S5	Alterner jeu groupé et jeu déployé : Passages étroits et larges
S6	Adapter les choix de jeu aux situations : Jouer dans des zones - Passages étroits et larges
S7	Se placer pour attaquer et pour défendre : Passages étroits et larges - Rugby à 8
S8	Alterner jeu à la main (pénétrer groupés, déborder déployés) et au pied (déborder) : Rugby à 8
S9	Jouer et mesurer ses capacités (situation de référence) : Tournoi de rugby à 8

Objectifs et situations d'apprentissage :

<i>Objectifs</i>	<i>Situations</i>	<i>Interventions</i>
<p>Entrer dans l'activité et repérer ce qu'on sait faire</p>	<p>Rugby à 8 (sit. de référence) Equipes de 6 à 8 joueurs sur un terrain de 30 x 20m. Marquer des essais en jouant à la main ou en tapant au pied dans le but. Règles : - Tenu : lâcher le ballon - Hors-jeu : ne jamais être en avant du ballon - Sanction en cas de faute : pénalité - Remises en jeu, passes en-avant et ballon sorti du terrain : ballon rendu à l'équipe adverse</p> 	<p>- Chaque équipe désigne un arbitre différent pour les matches</p>
<p>Progresser : Soutenir ses partenaires</p>	<p>Rugby 3 contre 2 3 attaquants contre 2 défenseurs, avec 10 ballons, sur un terrain de 12 x 6m (zones d'essai : tapis de 6 x 2m). Les attaquants prennent un ballon dans leur réserve et vont essayer de marquer dans le but adverse. Les défenseurs les en empêchent. S'ils récupèrent le ballon, ils vont marquer dans l'autre but.</p> 	<p>- Jouer contre différents adversaires - Reprendre le même jeu 3 contre 3 - Utiliser un medecine-ball pour favoriser le soutien du partenaire</p>
<p>Progresser : S'engager dans les espaces libres vers l'avant</p>	<p>Franchir des zones Terrain de 15 x 6m, et un tapis de 4 x 4m pour zone de but. 4 attaquants contre 4 défenseurs Les attaquants doivent faire progresser le ballon en direction du but, en le portant, en se le passant, ou en se faisant des passes au pied (possibles vers l'avant). Les défenseurs les en empêchent. La zone atteinte au coup de sifflet (1' à 1'30) détermine le nombre de points obtenus.</p> 	<p>- Si l'essai est marqué, l'équipe peut recommencer au départ jusqu'au coup de sifflet - Essayer différentes solutions pour attaquer et pour défendre - Utiliser un medecine-ball pour jouer groupé</p>

<p>Progresser : Gagner du terrain ensemble</p>	<p>Franchir les défenses</p> <p>4 attaquants avec une réserve de 5 ballons, derrière une ligne, à 20 m de la zone d'essai.</p> <p>4 défenseurs dans chacune des 2 zones de défense.</p> <p>Les attaquants doivent emmener le plus de ballons possible sur le tapis. Les défenseurs essaient de récupérer le plus de ballons possible et les mettent dans leur caisse.</p> <p>L'équipe d'attaquants qui a réussi le plus grand nombre de ballons a gagné.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre plus d'attaquants que de défenseurs - Utiliser un medecine-ball pour jouer groupé
<p>Progresser : Se placer pour ses partenaires</p>	<p>Passé à 5 vers le but</p> <p>Equipes de 5 à 8 joueurs avec un ballon, dans un terrain de 4 x 6m. Chaque équipe envoie un voleur dans le terrain voisin.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui réussira la première à poser le ballon dans le panier en 6 (à 10) passes sans qu'il tombe ou soit intercepté par le voleur (reprise du décompte à zéro).</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Changer les voleurs - Augmenter le nombre de voleurs - Chaque équipe désigne un arbitre - Utiliser un medecine-ball pour favoriser le soutien du partenaire
<p>Progresser : Passer du jeu groupé au jeu déployé</p>	<p>2 terrains emboîtés</p> <p>4 bleus jouent contre 4 rouges dans le petit terrain (15 x 10m) pour essayer de marquer un essai ou de gagner du terrain.</p> <p>Dès qu'un joueur est pris et qu'il y a regroupement, 4 bleus et 4 rouges supplémentaires peuvent entrer en jeu et jouer sur le grand terrain (30 x 20m).</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre de joueurs dans chaque terrain, et les dimensions du terrain - Possibilité de se faire des passes au pied vers l'avant

<p>Progresser : Adapter les choix de jeu aux situations</p>	<p>Passages étroits et larges 4 à 6 attaquants, avec une réserve de 5 ballons contre 4 à 6 défenseurs. terrain de 20 x 15m avec des "portes", qui sont les seuls passages possibles du ballon. Les attaquants doivent marquer des essais. Les défenseurs essaient de récupérer le plus de ballons possible et les mettent dans leur caisse. L'équipe d'attaquants qui a réussi le plus grand nombre d'essais a gagné.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter les dimensions du terrain et le nombre et la dimension des portes - Varier le nombre d'attaquants et de défenseurs.
<p>Progresser : Alternier jeu groupé, déployé et au pied</p>	<p>Jouer dans des zones 6 à 8 attaquants, avec une réserve de 5 ballons, jouent sur tout le terrain (30 x 20m) contre 3 à 4 défenseurs dans chaque zone. Les attaquants doivent marquer des essais. Les défenseurs essaient de récupérer le plus de ballons possible et les mettent dans leur caisse. L'équipe d'attaquants qui a réussi le plus grand nombre d'essais a gagné.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre de joueurs dans chaque terrain, le nombre de zones de défense, et les dimensions du terrain - Mettre plus d'attaquants que de défenseurs - Possibilité de se faire des passes au pied vers l'avant
<p>Jouer et évaluer ses progrès</p>	<p>Tournoi de rugby à 8 (sit. réf) Equipes de 6 à 8 joueurs sur un terrain de 30 x 20m. Marquer des essais en jouant à la main ou en tapant au pied dans le but. Règles : - Tenu : lâcher le ballon - Hors-jeu : ne jamais être en avant du ballon - Sanction en cas de faute : pénalité - Remises en jeu, passes en-avant et ballon sorti du terrain : ballon rendu à l'équipe adverse</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Constituer 4 à 8 équipes suivant l'effectif - Chaque équipe joue contre toutes les autres (plusieurs séances si nécessaire), et marque 3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite - Préparation, organisation et animation du tournoi par les élèves (matériel, règles, calendrier, arbitrage, fiche de classement, affichage...)