

VERS LE RUGBY AU CYCLE 3

Ce document permet à l'enseignant de réaliser une unité d'apprentissage pour préparer une rencontre interclasse.



Préambule

Organisation générale

Confier le plus vite possible des responsabilités aux élèves :

- Installation et rangement du matériel (délimiter la zone de jeu et d'en-but)
- Elaboration des règles et évolutions de celles-ci
- Arbitrage : central, de lignes, chronométreur, marqueur
- Evaluation : rédiger les grilles avec les élèves
- Elaboration de l'échauffement

L'organisation sociale de la classe doit donc permettre à chaque élève d'être confronté à une situation d'arbitrage et d'organisation de l'activité.

Pour cela, il est indispensable d'établir **des équipes stables**, homogènes ou hétérogènes selon l'organisation retenue.

Principes pour l'organisation des équipes :

- Opposition entre équipes de force égale (ou de gabarit égal) avec égalité de chance au départ
- Organisation planifiée avec répartition des rôles et des responsabilités

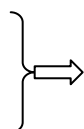
La planification des rencontres et des ateliers sont à la charge d'une équipe organisatrice de l'activité pour les autres élèves (ordre des oppositions, arbitrage principal, assistants, chronométrage, installation matérielle des ateliers, contrôle, ..).

Organisation possible pour des équipes de 5 élèves :

- 1 arbitre principal qui fait appliquer les règles de base telles qu'elles ont été rédigées et validées avant la rencontre
- 2 assistants qui jugent des sorties de balle et des essais et indiquent le sens de la reprise de jeu
- 1 chronométreur
- 1 élève à la gestion du tableau de résultats

Le rugby à l'école :

- Un jeu avec sa propre logique
- **Une classe à gérer**
- Un élève avec sa propre logique



Le travail des premières séances doit prioritairement porter sur toutes les compétences ayant trait aux règles d'organisation et de gestion du groupe classe. Les compétences spécifiques à l'APS n'arrivent qu'ensuite.

Les règles fondamentales:

➤ La marque

Aplatir le ballon dans l'en-but.

➤ Le jeu au sol

Pour pouvoir jouer, il faut être debout sur ses deux pieds.

Lâcher la balle dès que l'on n'est plus sur ces deux pieds.

➤ L'en avant

Seuls les partenaires placés derrière le porteur du ballon peuvent jouer.

➤ Les droits et devoirs des joueurs

▪ Ce qui est autorisé :

Courir avec le ballon, le passer, le conserver

Intervenir sur le porteur de ballon : saisir, ceinturer, mettre au sol, plaquer (**à la ceinture**) à deux bras

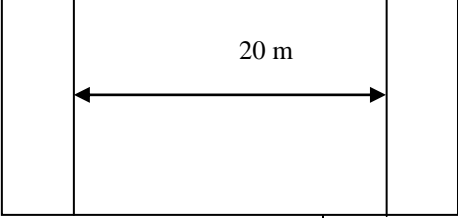
▪ Ce qui est interdit :

Les actions dangereuses ou déloyales : plaquage au cou, croc en jambe, ...

FICHE DE CONCEPTION DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Compétence visée chez les élèves

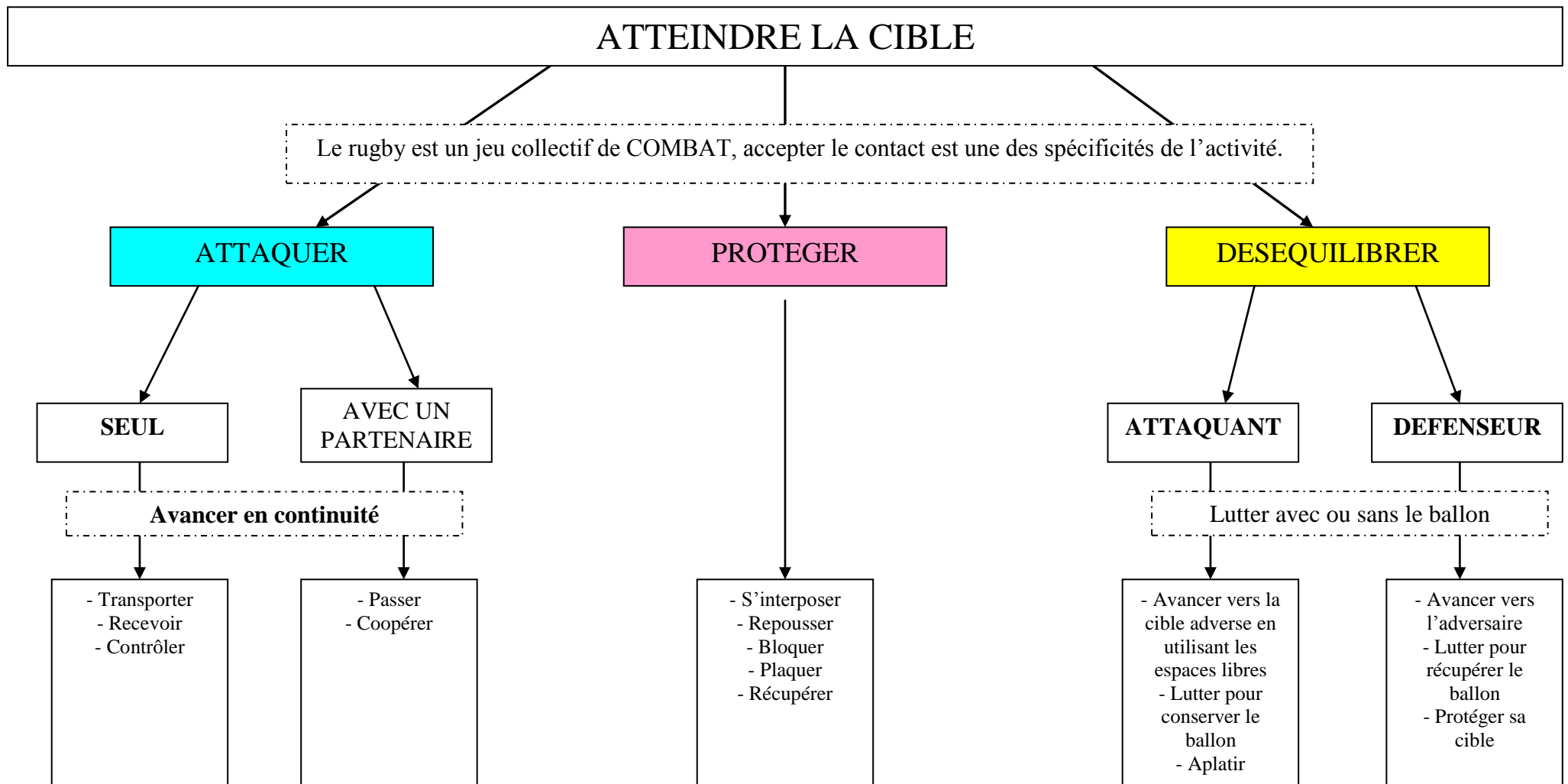
Etre capable de mener un affrontement collectif, dans l'activité rugby, 5 contre 5 ou 6 x 6 sur un terrain réduit, en jouant les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre et en respectant les règles et les autres.

<p>Savoirs spécifiques et généraux</p>	<p>Attaquer → seul : avancer, aplatir ↘ partenaire : passer, coopérer.</p> <p>Déséquilibrer → attaquant : éviter, lutter pour avancer ↘ défenseurs : s'opposer, plaquer</p> <p>Protéger → défenseur : intercepter, lutter pour récupérer</p> <p>Règles du jeu simplifiées à enrichir avec les élèves au fur et à mesure de l'évolution de la pratique.</p>
<p>Modalités d'évaluation de la séquence</p> <p>(situation diagnostique, situations repère, situation d'évaluation finale ...)</p>	<p>Evaluation diagnostique : situation de référence (match à 5 x 5)</p> <p>Evaluation formative à l'aide de situations repères choisies dans les situations proposées.</p> <p>Evaluation finale : jeu à 5 x 5 sur terrain réduit dans le cadre d'un tournoi inter classe ou inter écoles organisé par une classe.</p>
<p>Situation de référence</p> <p>(dispositif social et matériel)</p>	<p>Le match à 5 x 5 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 jeux de chasubles ou de maillots, sifflet et chronomètre - 1 terrain de 30 X 15 m - 1 ballon - durée : 8 à 10 minutes <p>but : marquer le plus de points possible en aplatissant le ballon derrière la ligne d'en-but adverse</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de croche-pied • Plaquage à la ceinture • Pas de jeu au pied • Passe vers son camp • Pour jouer la balle, être debout sur ses pieds

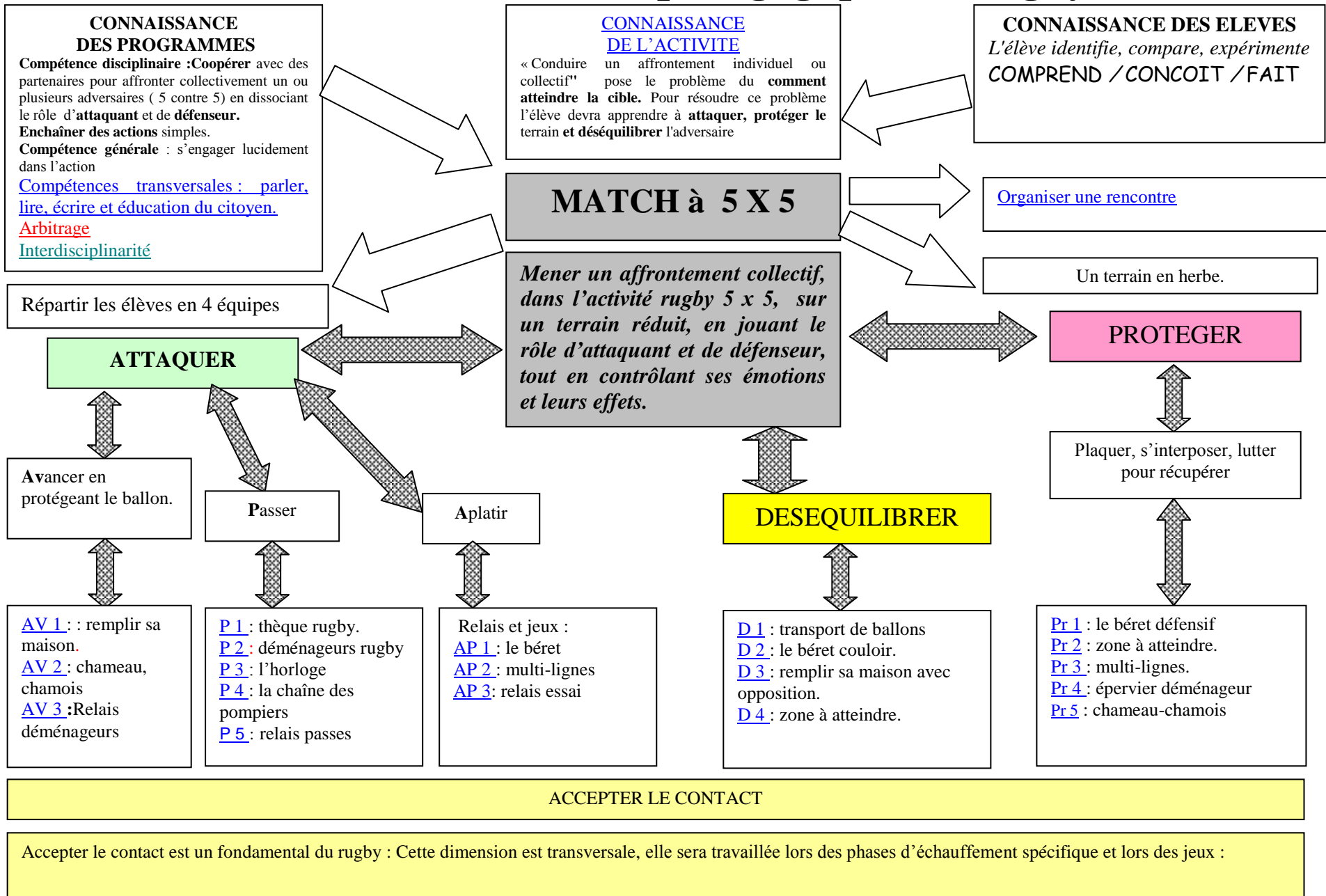
Planification de la séquence (12 séances)

S1 : formation des équipes, s'échauffer, évaluation diagnostique (match à 5 x 5), retour en classe.
 S2 – S3 : s'échauffer (accepter le contact), attaquer (avancer en protégeant le ballon), retour à la situation de référence.
 S4 – S5 : s'échauffer (accepter le contact), attaquer (passer : jeux et ateliers), situation de référence.
 S6 – S7 : s'échauffer (accepter le contact), attaquer (aplatir), situation de référence.
 S8 – S9 : s'échauffer (accepter le contact), déséquilibrer, situation de référence.
 S10 – S11 : s'échauffer (accepter le contact), protéger, situation de référence.
 S12 : évaluation finale en foot terrain réduit (4 x 4 ou 5 x 5), observation des élèves

A chaque séance, 1 équipe organise. Elle est responsable du matériel et de la présentation de l'atelier ou de la situation repère.



Les fondamentaux de la démarche pédagogique en Rugby



Remplir sa maison

Compétence spécifique : Coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d’actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : Mesurer et apprécier les effets de l’activité en appréciant les caractéristiques du terrain et en respectant la règle.

Acquisition : Mouvement vers la cible

Attaquer, courir, transporter, aplatir, éviter

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : Envisager la règle du jeu à partir du schéma.

But : Rappporter des ballons ovales, à la main, le plus vite possible et aplatir dans sa maison sans se faire toucher.

Consignes :

- Au signal, courir vers la réserve centrale et rapporter un ballon dans sa maison.

Règles :

- Chaque équipe est debout en position de départ derrière sa maison.
- On ne peut toucher dans la réserve.
- Ne prendre qu’un ballon à la fois dans la réserve centrale.
- Tout joueur sans ballon peut toucher un adversaire porteur de balle.
- Le joueur touché est accompagné dans la réserve par son adversaire à qui il donne le ballon.
- Un arbitre vérifie le comportement de chaque équipe.

Critères de réussite : Le nombre de ballons rapportés à la fin du jeu.

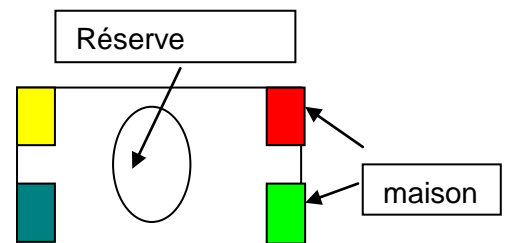
Matériel :

4 zones(maisons) ;nombreux ballons.

Grand cercle de 3 m de diamètre pour la réserve centrale.

4 jeux de dossards pour les équipes.

Gestion de la classe : 4 équipes de 5 à 6 joueurs.
1 maison par équipe.



Durée : 3 min

Répétition : 4 à 5 fois

Savoirs que l’élève devra apprendre

- Reconnaître ses partenaires et l’arbitre.
- Se déplacer en fonction de la cible à atteindre (maison)
- Respecter des règles

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

- Courir vite
- Vérifier que ses adversaires rapportent bien les ballons au bon endroit.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si ...

- la course se ralentit au bout d’un certain temps.
- les élèves courent tête baissée droit devant d’où risque de traumatisme.

Alors

- Possibilité de ne faire jouer que 2 équipes pour que les élèves aient un temps de récupération.
- Fonctionner par équipe sur des espaces bien délimités (porte haute obligatoire) . Limiter le nombre d’équipes en jeu.

Variables :

- Changer de maison (cercle, tapis), ajouter des portes ou d’autres obstacles.
- Jouer sur les dimensions du terrain pour augmenter la durée de la course et/ou favoriser la coopération.

Chameau-chamois

Compétence spécifique : Coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d’actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : Se confronter à des règles de fonctionnement collectif.

Acquisition : motricité spécifique

Attaquant :Réagir à un signal, courir avec un ballon et aplatir sans se faire toucher.

Défenseur : toucher

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : respecter et aménager les règles établies, accepter les différences de niveau.

But : courir vite avec le ballon pour aplatir sans être touché.

Consignes :

- Lorsque l’on est appelé (chameau ou chamois), il faut récupérer le ballon se trouvant sur le sol pour aller l’aplatir dans se faire toucher.
- Si on n’est pas appelé, empêcher l’autre d’aplatir son ballon dans son en but.

Règles :

- Chaque équipe est debout en position de départ
- On a un point que lorsque le ballon a été aplaté.
- Rester dans son couloir.

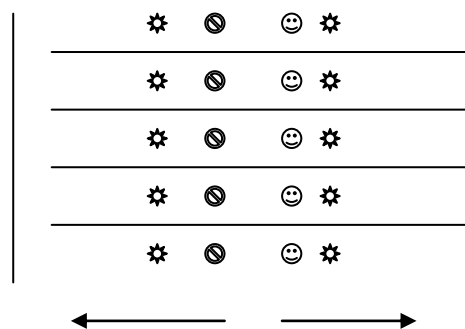
Critères de réussite :

- L’équipe qui a remporté le plus de points

Matériel :

10 ballons , plots pour délimiter des couloirs.

Gestion de la classe : 2 équipes de 5 joueurs (une chamois, l’autre chameau)



Répétition : 5 à 6 fois chacun

Savoirs que l’élève devra apprendre

- plaquer
- aplatir
- courir avec le ballon
- réagir à un signal

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

- Courir vite
- Réagir vite

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si ...

- Les joueurs arrivent toujours à aplatir

Alors

- Diminuer la distance entre les deux joueurs
- Diminuer l’espace jusqu’à la ligne d’en but

Variables :

- Agir sur les distances
- Agir sur les positions de départ

Relais déménageurs

Compétence spécifique : Coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement.
 Utiliser un répertoire aussi large que possible d’actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : Mesurer et apprécier les effets de l’activité en appréciant les caractéristiques du terrain et en respectant la règle.

Acquisition : Mouvement vers la cible
 Attaquer, courir, transporter, aplatir, éviter

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : Comprendre la consigne à la lecture du schéma.

But : Déménager sa maison avant l’autre équipe.

Consignes :

- Au signal, déménager le plus vite possible en aplatissant dans la maison opposée
- Revenir dans le couloir à l’extérieur pour éviter tout choc frontal.

Règles :

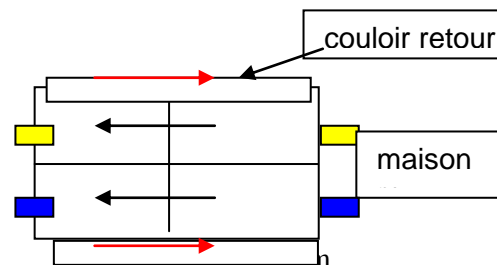
Chaque équipe est debout en position départ derrière sa maison.
 Les déménageurs portent le ballon 1 par 1 dans leur maison et reviennent dans leur en-but.
 Chaque départ de joueur se fait quand son partenaire précédent a aplati.
 Un arbitre vérifie le comportement de chaque équipe et remplit la fiche de résultats.

Critères de réussite : La première équipe ayant déménagé tous ses ballons.

Matériel :

4 paniers (maisons) ; 2 fois 20 objets.
 4 jeux de dossards pour les 4 équipes.
 Fiche de résultat.

Gestion de la classe : 4 équipes de 6 joueurs.
 1 maison par équipe.



Durée : 1 min 30 s

Répétition : 4 à 5 fois
 Organiser un petit tournoi).

Savoirs que l’élève devra apprendre

1. Reconnaître ses partenaires et l’arbitre.
2. Reconnaître l’espace (déplacement aller et retour couloir)

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

1. Courir vite
2. Prendre un bon départ
3. Respecter les tracés du terrain

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si ...

- Si la course se ralentit au bout d’un certain temps.
- Si les élèves ne respectent pas le couloir de retour.

Alors

- Utiliser le retour comme temps de récupération en marchant
- Redéfinir la règle, demander à un élève de montrer le bon retour.

Variables :

- Ne pas transporter un ballon tant que le précédent joueur n’est pas arrivé.
- Installer une équipe adverse qui « vole les ballons » sur un terrain dans l’autre sens.

Thème rugby

Compétence spécifique : S'affronter individuellement ou collectivement.

Compétence générale : s'engager dans l'action

Acquisition : Reconnaissance de rôle, contrôle de la motricité spécifique, mouvement vers la cible, déséquilibre, choix stratégiques individuels et collectifs

Attaquer, protéger, courir, passer, tirer au pied.

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : Décrire des situations de jeu à partir de photos, écrire la carte d'identité de chacun des rôles.

But : Faire le plus de tours possible.

Consignes :

- pour l'attaquant : tirer au pied le plus loin possible et courir autour des plots.
- pour les défenseurs : rapporter les ballons et les aplatir dans l'en-but.

Règles :

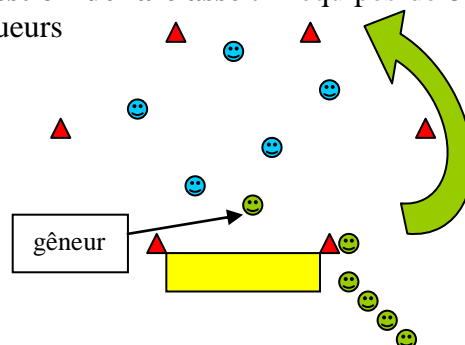
- les attaquants sont éliminés s'ils se trouvent entre 2 plots au moment où les défenseurs aplatissent.
- les défenseurs doivent venir aplatir.
- le gêneur ceinture les défenseurs qui doivent faire **au moins une passe vers l'arrière**.

Critères de réussite :

- nombre de tours effectués par les attaquants.

Matériel : 5 ballons, plots

Gestion de la classe : 2 équipes de 5 ou 6 joueurs



Durée : Chaque attaquant passe 2 fois

Savoirs que l'élève devra apprendre

- Tirer au pied, utiliser les espaces libres, déséquilibrer l'adversaire, agir en fonction de l'adversaire.

Règles pour y parvenir (*critères de réalisation*)

- Observer le positionnement des adversaires.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

si :

- Tir au pied difficile :
- Défenseurs trop lents :
- Défenseurs trop rapides.

Alors :

- 1 joueur peut tirer pour toute son équipe.
- Augmenter la distance pour les coureurs.
- Mettre plusieurs gêneurs.

Variables

- Distance entre les plots.
- Mettre 2 gêneurs.

Déménageurs rugby

Compétence spécifique : Coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d’actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif

Compétence générale : construire un projet d’action.

Acquisition : Reconnaissance des rôles, Contrôle de la motricité spécifique, Mouvement vers la cible
Attaquer, défendre seul contre tous, courir, lancer, esquiver, transporter

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : Lister les verbes d’action relatifs à la pratique du rugby. Prendre des photos liées à ces verbes d’action.

But : Déménager sa maison avant l’autre équipe.

Consignes :

- Au signal, déménager le plus vite possible. Revenir dans le couloir à l’extérieur pour éviter tout choc frontal.

Règles :

- Chaque équipe est assise derrière sa maison.
- 3 déménageurs de chaque équipe vont chercher les ballons 1 par 1 dans la réserve et ils viennent les aplatir dans leur maison en faisant 2 passes vers leur camp.

Critères de réussite :

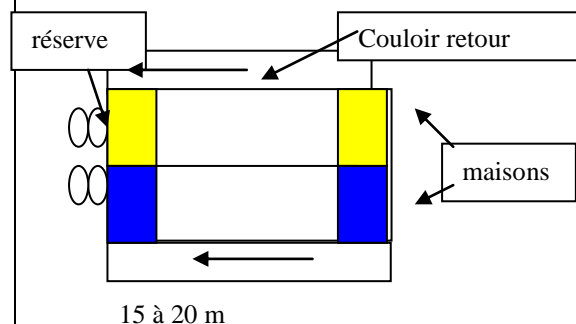
- La première équipe ayant déménagé tous ses objets.

Matériel :

Plots ou tapis pour délimiter les en-but maison; 2 fois 10 ballons.
4 jeux de dossards pour les 4 équipes.
Fiche de résultat.

Gestion de la classe : 4 équipes de 6 joueurs.

1 maison par équipe.



Durée : 1 min 30 s

Répétition : 4 à 5 fois

Organiser un petit tournoi

Savoirs que l’élève devra apprendre

- Reconnaître l’espace (déplacement aller et retour couloir)
- Faire des passes vers son camp
- Se placer pour recevoir le ballon.

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

- Courir vite
- S’organiser en équipe (variante)

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si :	Alors :	Variables
<ul style="list-style-type: none"> - Placement devant le porteur de balle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des zones dans le sens de la longueur. Avec relais type chaîne des pompiers. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire partir un nombre désigné de joueurs et imposer un nombre de passes vers son camp.

Vers le rugby cycle 3

P3

L'horloge

Compétence spécifique : S'affronter collectivement.

Compétence générale : S'engager dans l'action.

Acquisition : Maîtrise de la passe avec un ballon de rugby. Courir avec un ballon dans les mains pour l'aplatir derrière une ligne. Passer – courir .

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : Décrire les rôles de chacun. Justifier le titre de la fiche.

But : Equipe A : Enchaîner les passes le plus vite possible.
Equipe B : Courir le plus vite possible et aplatir dans l'en-but.

Consignes :

- Pendant que l'équipe A se fait des passes en comptant les tours, l'équipe B est en relais. Les joueurs de l'équipe B font le tour du plot et aplatissent dans la zone d'en-but. Le suivant prend le ballon.

Règles :

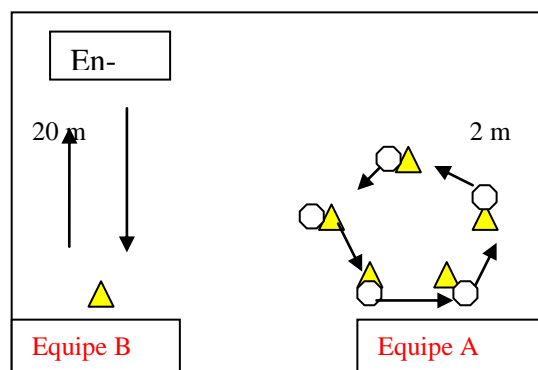
- Les joueurs de l'équipe A sont orientés vers l'extérieur du cercle ou du pentagone. Chaque joueur touche la balle.

Critères de réussite :

- L'équipe A doit faire le maximum de tours avant la fin du relais de l'équipe B

Matériel : Plots – 6 ballons de rugby – 12 dossards -

Gestion de la classe : 2 équipes de 5 ou 6



Durée : 15 minutes

Répétition : Inverser le rôle des équipes.

Savoirs que l'élève devra apprendre

- Faire des passes avec un ballon de rugby
- Courir avec un ballon dans les mains.

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

- **Passer le ballon du haut vers le bas en visant le nombril.**
- Courir vite en portant un ballon et en levant la tête.
- S'organiser en équipe

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si...

- Si les élèves tombent en courant autour du plot. (équipe B)
- Si le ballon tombe lors des passes.

Alors...

- Ralentir au moment du virage.
- Je regarde mon partenaire avant de lui donner le ballon et je lance du bas vers le haut en regardant le nombril

Variables

- Agrandir les distances de passes.
- Allonger ou diminuer la distance de course.

La chaîne des pompiers

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : Mesurer et apprécier les effets de l'activité.

Acquisition : Mouvement vers la cible

Passé, aplatir

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : Justifier le titre de la fiche.

But : Faire que tout le monde passe dans tous les cerceaux

Consignes :

- Fais la passe et suis ton ballon.

Règles :

- Chaque joueur est dans son cerceau, le corps orienté vers l'en-but.
- Faire la passe à celui qui se trouve dans le cerceau d'à côté puis prendre sa place dans le nouveau cerceau.
- Le dernier doit aller aplatir entre les plots puis prendre sa place au départ pour relancer les passes.

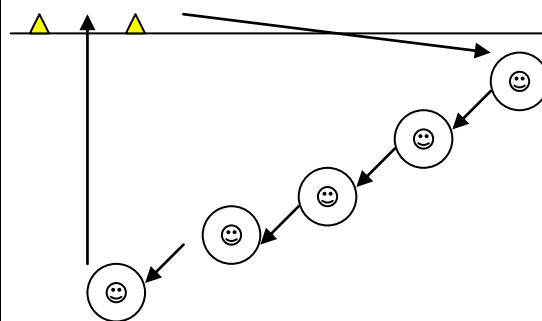
Critères de réussite :

- La première équipe qui retrouve sa position de départ

Matériel :

5 cerceaux
1 ballon
1 plot. } X 2

Gestion de la classe : 2 équipes de 5 joueurs qui s'affrontent



Durée : quand tout le monde est passé

Répétition : 2 à 3 fois chacun

Savoirs que l'élève devra apprendre

- faire des passes
- aplatir
- courir avec le ballon

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

- Courir vite
- Faire en sorte que les balles arrivent dans les mains de son partenaires

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si ...

- Les passes n'arrivent jamais au partenaire

Alors

- Diminuer la distance entre les cerceaux

Variables :

- Changer la distance entre les cerceaux.

Relais-Passes

Compétence spécifique : coopérer comme porteur de la balle pour progresser vers l'avant.

Compétence générale : construire un projet d'action

Acquisition : mouvement vers la cible et prise d'informations

Courir et passer la balle

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen : Faire le lien entre le but, la consigne, les règles, les critères de réussite et le schéma.

But : être l'équipe qui aura effectué le plus de passes possible pendant le temps donné.

Consignes :

- Passez la balle le plus rapidement possible, en respectant un ordre de passage.

Règles :

- Le joueur 1 prend la balle, court jusqu'au plot orange et effectue une passe au joueur 2 de son équipe puis va se positionner derrière le numéro 4.
- Le joueur 2 agit de la même façon pour transmettre le ballon au numéro 3...
- La première équipe à avoir trouvé son placement initial a gagné.

Critère de réussite :

- nombre de passes effectuées en 2 minutes.

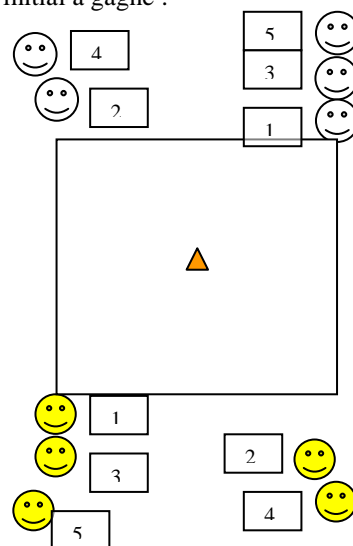
Matériel :

1 terrain 10 x 10 m

Gestion de la classe :

2 équipes de 5 joueurs bien identifiés (chasubles) 5

Durée : 2' ou l'équipe qui a retrouvé son emplacement initial a gagné.



Savoirs que l'élève devra apprendre :

- Passer la balle à un partenaire situé en arrière de la ligne du ballon.
- Coordonner son action avec celles des autres.

Règles pour y parvenir : (critères de réalisation)

- Je passe la balle à un enfant proche de moi, situé derrière la ligne du ballon.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si	... alors	Variables
- Le ballon tombe souvent.	- réduire les dimensions du terrain.	- Introduire des obstacles pour complexifier la tâche.

Jeu du bérét

Compétence spécifique : s'opposer individuellement et/ou collectivement

Compétence transversale : s'engager lucidement dans l'action.

Acquisition : Courir avec un ballon dans les mains pour le poser derrière une ligne. Eviter un adversaire. S'opposer.

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen :

But : Amener le ballon derrière la ligne adverse

Consignes :

- A l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés sont adversaires
- le joueur qui a pris le ballon doit l'amener derrière la ligne opposée.
 - l'adversaire s'y oppose

Règles :

- Saisir à la ceinture.
- Tout joueur mis au sol doit lâcher le ballon.
- Les adversaires peuvent s'en saisir.
- Passer dans la porte.

Critères de réussite :

- Poser plus de ballons derrière la ligne d'en-but que l'équipe adverse.

Variantes :

- Appeler plusieurs numéros
- Placer les 2 équipes face à face au même bout du terrain, pour favoriser le placage

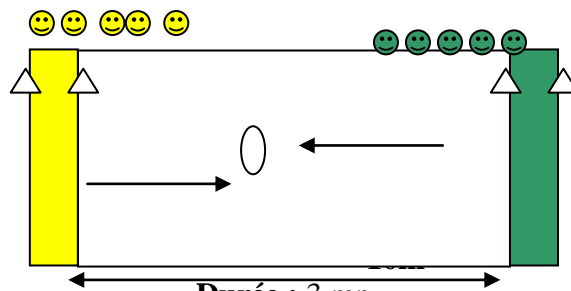
Matériel : des plots – un ballon – des dossards -

Gestion de la classe :

4 équipes de 5 à 6 joueurs

Organisation :

longueur du terrain= nb de joueursx2



Répétition : chaque numéro doit être appelé au moins deux fois

Savoirs que l'élève devra apprendre :

- Réagir vite à l'appel

Le porteur de balle doit :

- Courir vite vers la ligne d'en but
- Eviter, Esquiver

Le non-porteur de balle doit :

- Se placer sur la trajectoire du PDB
- Anticiper sur ses changements de trajectoire

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

- Porteur de balle: Si j'ai le ballon, je progresse en évitant mon adversaire, en le repoussant pour aplatir derrière la ligne d'en-but adverse.
- Non porteur de balle : Si je n'ai pas le ballon, je dois empêcher mon adversaire d'avancer

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre.

Si
Des joueurs ne prennent jamais la balle.

Le porteur de balle n'arrive pas à progresser.

... alors
Désigner une équipe attaquante.

Appeler un deuxième numéro.
Donner un deuxième ballon ?

Variables :

- largeur du terrain
- avantage spatial (lieux de départ)
- appels décalés
- augmenter ou réduire la distance entre les joueurs et les cibles

Multi-lignes

Compétence spécifique : coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires en dissociant le rôle d'attaquant et de défenseur .

Compétence générale : mesurer et apprécier les effets d'activité (appréhender dans la réalisation des actions des notions de temps et d'espace).

Acquisition : mouvement vers la cible et prise d'informations

Courir et transporter pour aplatir

Parler, lire , écrire et éducation du citoyen :

- Utiliser le lexique spécifique de l'activité rugby : aplatir , plaquer.
- Equilibrer les équipes pour favoriser l'intérêt de l'opposition, explicitation des règles pour favoriser le déroulement du jeu.
- Se questionner sur le fonctionnement du corps et ses réactions à l'effort (en lien avec les sciences)

But : aplatir le plus de ballons.

- Attaquant : aplatir dans l'en-but annoncé.
- Défenseur : empêcher de marquer.

Consignes :

- Toute la classe en binôme, avec un ballon pour 2, se faire des passes en déplacement
- A l'appel de la couleur d'une ligne, le joueur en possession de la balle cherche à aplatir le ballon derrière la ligne annoncée. Son opposant essaie de l'immobiliser.

Règles :

- Saisir à la ceinture.
- Tout joueur mis au sol doit lâcher le ballon.

Critères de réussite :

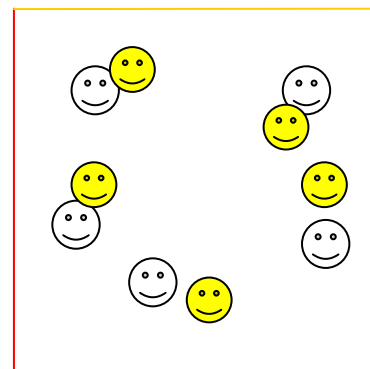
- Nombre d'essais marqués en un temps donné.

Matériel :

1 terrain 15 m x 15 m délimité par des coupelles de couleur.

Gestion de la classe :

2 équipes de 5 joueurs bien identifiés (chasubles).



Durée : 2 minutes

Savoirs que l'élève devra apprendre :

- Modifier sa vitesse et son orientation en fonction de la cible.
- Déceler l'espace opportun pour aller vers l'en-but.
- Oser progresser pour aplatir

Règles pour y parvenir (critères de réalisation):

Je cours vers l'avant en ligne droite, dès que je reçois la balle.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre.

Si...

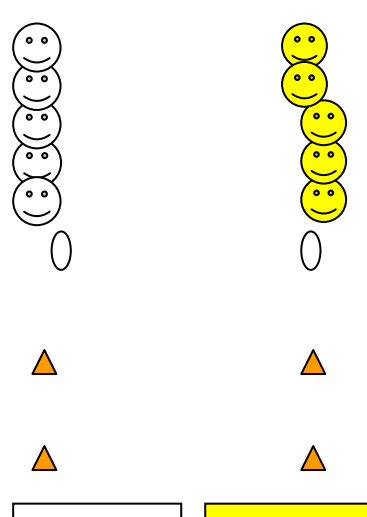
- l'attaquant n'arrive pas à aplatir le ballon derrière la ligne

Alors

- diminuer le nombre de défenseur.

Variables

- dimensions du terrain

Vers le rugby cycle 3 :		AP 3
Relais		
Compétence spécifique : coopérer comme porteur de la balle pour progresser vers l'avant.		
Compétence générale : construire un projet d'action		
Acquisition : mouvement vers la cible et prise d'informations		
Courir et transporter pour aplatir		
Parler, lire, écrire et éducation du citoyen :		
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le lexique spécifique de l'activité rugby : aplatir, plaquer. • Equilibrer les équipes pour favoriser l'intérêt de l'opposition, explicitation des règles pour favoriser le déroulement du jeu. 		
<p>But : être l'équipe qui aura aplati le plus de ballons le plus vite possible.</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Traverser le terrain pour aplatir le ballon dans l'en-but. <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un membre de chaque équipe s'engage avec 1 ballon. - Prend le ballon au sol dans la zone. - Réalise le slalom. - Aplatit le ballon dans la zone - Repart pour déposer le ballon dans la zone et donne le relais à son coéquipier en lui tapant dans la main. <p>Critères de réussite : nombre de ballons aplatis en 2 minutes.</p>	<p>Matériel : 1 terrain 10 x 15 m</p> <p>Gestion de la classe : 2 équipes de 5 joueurs bien identifiés (chasubles).</p>  <p>Durée : 2' ou l'équipe qui a effectué le relais plus vite que l'autre.</p>	
Savoirs que l'élève devra apprendre :		
<ul style="list-style-type: none"> - Modifier sa vitesse et son orientation en fonction de la zone et de l'en-but. - Déceler le moment opportun pour agir vers la cible. - Coordonner son action avec celles des autres 		
Règles pour y parvenir (critères de réalisation) :		
Je cours balle dans les mains		
Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre.		
Si	... alors	Variables :
		<ul style="list-style-type: none"> - Dimensions du terrain. - Nombre d'action à enchaîner - Introduire des obstacles pour complexifier la tâche.

Transport de ballons

Compétence spécifique : s'affronter individuellement ou collectivement. Du projet individuel à une organisation collective simple.

Compétence générale : mesurer et apprécier les effets de l'activité, (situer son niveau de capacités motrices pour réaliser des actions précises, mettre en relation des notions d'espace et de temps)

Acquisition :

- Attaquant : progresser vers l'en-but et passer le ballon si je suis bloqué.
- Défenseur : s'opposer pour empêcher la progression du porteur de ballon.

Parler, lire écrire et éducation du citoyen :

But : Aplatir le plus grand nombre de ballons derrière la ligne opposée en un temps donné.

Consignes :

- Pour les attaquants : traverser le terrain pour aplatir le ballon dans l'en-but.
- Pour les défenseurs : stopper la progression du porteur de balle en le plaquant.

Règles :

- L'équipe complète d'attaquant s'engage avec 1 ballon.
- On lâche le ballon quand on est plaqué.
- Les défenseurs interviennent seulement dans leur zone.
- Les défenseurs peuvent prendre le ballon au sol pour l'éliminer.
- Les attaquants peuvent se faire des passes, vers leur camp.
- Un ballon est perdu :
quand il est sorti du terrain,
quand il est intercepté.

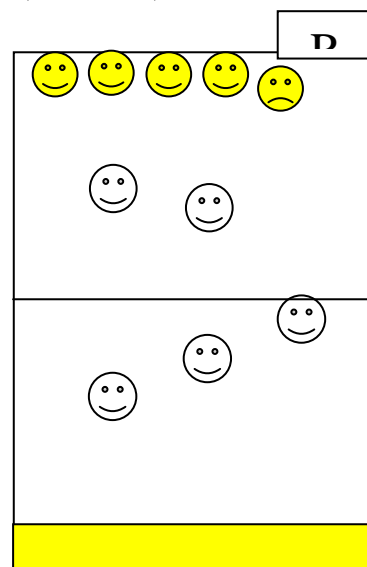
Critères de réussite : nombre de ballons aplatés en 2 minutes.

Matériel :

- 1 terrain 20 x 15 m
- plots de délimitation

Gestion de la classe :

- 2 équipes de 5 joueurs bien identifiés (chasubles).



Durée : 2' ou réserve épuisée.

Répétition : 6 à 8 fois

Savoirs que l'élève devra apprendre :

- Modifier sa vitesse et son orientation en fonction de la cible.
- Oser aller au contact pour avancer ou s'opposer à la progression du porteur de ballon.
- Coordonner son action avec celles des autres

Règles pour y parvenir (critères de réalisation):

- Avancer lorsqu'on reçoit le ballon.
- Dès que je suis bloqué, je donne à un partenaire vers mon camp.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre.

Si...	Alors	Variables
<ul style="list-style-type: none"> - Aucun ballon ne parvient dans la zone d'en-but 	<ul style="list-style-type: none"> - diminuer le nombre de défenseurs. - Etager l'opposition en délimitant des zones de défense. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer à effectif réduit (4 x 2) - Dimension du terrain : réduire la largeur du terrain pour favoriser le contact.

Le béret couloir

Compétence spécifique : S’opposer individuellement et/ou collectivement
Compétence générale : construire un projet d’action

Acquisitions :

Pour l’attaquant : Courir avec un ballon dans les mains pour le poser derrière une ligne.
 Déséquilibrer seul (évitement) ou si bloqué avec un partenaire (passe)
 Pour le défenseur : Bloquer. Faire sortir. Plaquer.

But : Aplatir le ballon derrière la ligne adverse

Consignes :

A l’annonce de leur numéro, les joueurs vont vers le meneur qui donne le ballon. L’un devient attaquant et l’autre défenseur. Le joueur, de l’équipe utilisatrice, possédant le numéro qui suit celui appelé vient au soutien dans le couloir.

Règles :

- Saisir à la ceinture
- Tout joueur mis au sol a perdu
- Aplatir :
 - Seul : 5 points
 - Avec partenaire : 2 points

Critères de réussite : Aplatir le plus de ballons derrière la ligne d’en-but que l’équipe adverse.

Sécurité : Pour plaquer, avoir toujours la tête sur le côté

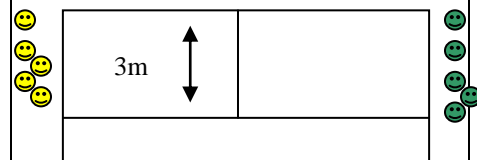
Matériel : des plots – 1 ballon par attaquant – des dossards -

Gestion de la classe :

4 équipes de 5 à 6 joueurs

Organisation :

Longueur du terrain = nb de joueurs x 2



Durée : 5 min

Répétition : chaque numéro doit être appelé au moins deux fois

Savoirs que l’élève devra apprendre :

- Réagir vite à l’appel
 - Se servir de la force de l’autre
 - Blocage (haut), placage (bas)
- Le porteur de balle doit :
- Courir vite vers la ligne d’en but
 - Eviter, Esquiver
- Le non-porteur de balle doit :
- Se placer sur la trajectoire du PDB
 - Anticiper sur ses changements de trajectoire

Règles pour y parvenir (critères de réalisation) :

PDB: Si j’ai le ballon, je progresse en évitant mon adversaire, en le repoussant pour aplatir derrière la ligne d’en-but adverse.

NPDB : Si je n’ai pas le ballon, je dois empêcher mon adversaire d’avancer

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre.

Si	... alors	Variables :

Remplir sa maison avec opposition

Compétence spécifique : S'opposer individuellement ou collectivement

Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence transversale : S'engager lucidement dans la pratique de l'activité.

Acquisition : Pour l'attaquant : déséquilibrer à plusieurs

Pour le défenseur : défendre seul contre tous, bloquer, plaquer

But : Rapporter ses objets le plus vite possible dans sa maison.

Consignes :

- Chaque équipe est assise derrière sa maison.
- Au signal, courir vers la réserve centrale et rapporter un par un les ballons.
- Les 2 voleurs tentent de s'opposer à la progression du ballon en bloquant, en interceptant et en plaquant.

Règles :

- 1 L'équipe ne prend qu'un ballon à la fois dans la réserve centrale.
- 2 Revenir aplatir le ballon dans sa maison (2 couleurs, voir schéma).
3. Le joueur plaqué doit lâcher son ballon.
3. Pour les voleurs, plaquer un transporteur et récupérer le ballon pour le déposer dans la réserve des voleurs

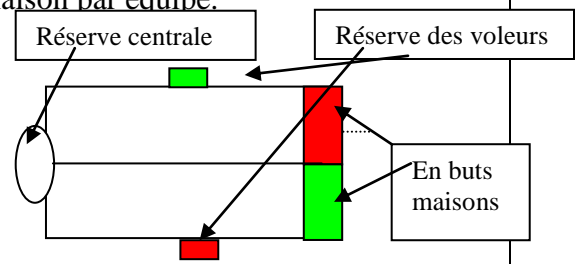
Critères de réussite : La première équipe ayant rapporté tous ses objets dans sa maison où l'équipe en ayant rapporté le plus en 3 minutes.

Matériel :

- 2 paniers (maisons des voleurs) ; 20 Ballons.
- Grand cerceau pour la réserve centrale.
- 2 jeux de dossards pour les 2 équipes.
- Fiche de résultat.

Gestion de la classe : 4 équipes de 6 joueurs.

1 maison par équipe.



Durée : 3minutes

Répétition : 4 à 5 fois

Savoirs que l'élève devra apprendre

- Reconnaître partenaire et adversaire.
- Se déplacer en fonction de la cible à atteindre (maison) et en fonction de l'adversaire (voleur).

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

- Courir vite, éviter le voleur (esquiver)

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Difficultés le plus souvent rencontrées :	Alors	Variables (qui ne changent pas le jeu) :
Si l'action des voleurs n'est pas assez efficace	Augmenter le nombre de voleurs. Tolérer une touche sur l'adversaire. Jouer avec des flags.	* Changer de maison. * Jouer sur les dimensions du terrain pour augmenter la durée de la course et/ou favoriser la coopération.
Si les transporteurs ont trop de difficultés	<u>Mettre en place des zones refuges ou une zone d'action délimitée pour le voleur</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer sur la durée. • Imposer des passes des voleurs vers leur maison • Autoriser des passes vers l'arrière pour les ramasseurs

Zone à atteindre

Compétence spécifique : Coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d’actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : Mesurer et apprécier les effets de l’activité en appréciant les caractéristiques du terrain et en respectant la règle.

Acquisition : Mouvement vers la cible. Attaquer – courir – transporter – passer - aplatir -

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : La charte du joueur écrite dans son cahier : je respecte les règles du jeu, je respecte les décisions de l’arbitre et l’espace de jeu, je suis maître de moi en toute circonstance, j’accepte de perdre.

But: Marquer l’essai ou le plus de points possible en franchissant les zones.

Consignes : L’équipe qui attaque doit atteindre la zone d’essai sans faire de passe en avant.

Chaque défenseur ne peut intervenir que dans sa zone.

Règles : Les joueurs de l’équipe qui attaque partent chacun leur tour, au signal de l’enseignant (le 1^{er} est porteur de la balle). Le porteur de balle doit avancer si il n’y a personne entre lui et l’en-but.

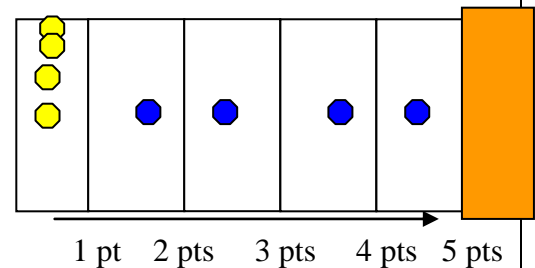
Les défenseurs n’interviennent que dans leur zone, cherchent à bloquer la progression et sortir le porteur hors des limites.

Un arbitre vérifie le comportement des joueurs et note les résultats.

Critères de réussite : Réussir à marquer en 10 passages plus de points que l’équipe adverse.

Matériel : plots – Terrain (15mX 20m) délimité en 5 zones de 3m. – ballons -

Gestion de la classe : 2 équipes en 4 contre 4



Durée : 30 minutes

Répétition : 10 passages puis changement de rôle.

Savoirs que l’élève devra apprendre :

Reconnaître l’espace – Proposer une solution au porteur de balle – S’organiser collectivement pour atteindre la cible.

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

Passer le ballon avant d’être bloquer. Se retourner pour attendre l’arrivée du soutien venant de l’arrière.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si ...	Alors...	Variables :
- Si l’équipe n’arrive pas à progresser vers l’avant.	- Elargir les zones des défenseurs pour permettre les passes.	- Même situation mais agrandir l’espace et jouer à 6 contre 6.
- Si l’équipe marque 5 points à chaque passage.	- Permettre à un défenseur de défendre sur 2 zones à la fois ou plus.	- Permettre à chaque défenseur de revenir défendre dans les zones qui suivent pour se retrouver dans un vrai 4 contre 4 en agrandissant la dernière zone de défense.

Le bérêt défensif

Compétence spécifique : S'affronter individuellement ou collectivement.

Compétence générale : s'engager dans l'action

Acquisition : Reconnaissance de rôle : contrôle de la motricité spécifique, mouvement vers la cible, choix stratégiques individuels .

Attaquer, protéger, courir, conduire, éviter, éliminer, s'opposer, s'interposer

Parler, lire écrire et éducation du citoyen :

But : Empêcher l'adversaire d'aplatir.

Consignes :

1. A l'appel de leur numéro, les 2 joueurs concernés pénètrent sur le terrain.
2. Le joueur recevant le ballon du meneur de jeu, l'amène derrière la ligne d'en but adverse. L'autre, l'empêche d'y parvenir

Règles :

- 1) L'attaquant transporte le ballon à la main.
- 2) Le défenseur l'en empêche en le plaquant au sol ou en le faisant sortir du terrain.
- 3) Le jeu s'arrête quand le ballon est aplati ou que le joueur est plaqué ou sorti.

Critères de réussite :

(Valoriser la défense.)

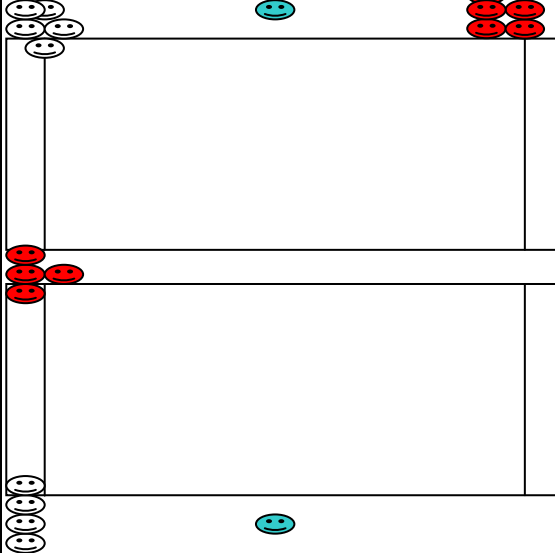
5 points pour chaque ballon non aplati dans l'en-but.

Matériel : 8 des plots, 1 ballon, des chasubles

(pour 1 terrain 3m x 10m

Gestion de la classe :

2 équipes de 5 à 6 joueurs s'affrontent sur 1 terrain



Répétition : Appel de tous les numéros au moins 3 fois.

Savoirs que l'élève devra apprendre :

Règles pour y parvenir (critères de réalisation):

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre.

si	...alors	<p>Variables : Appeler plusieurs numéros. Elargir ou réduire la longueur du terrain .</p> <p>Variantes : Entrée des joueurs de chaque côté du même en-but.</p>
-----------	-----------------	--

Zone à atteindre

Compétence spécifique : Coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d’actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : Mesurer et apprécier les effets de l’activité en appréciant les caractéristiques du terrain et en respectant la règle.

Acquisition : Pour les attaquants : Mouvement vers la cible. Attaquer, courir, transporter, passer, aplatir .
Pour les défenseurs. Empêcher d’avancer, protéger son en-but, bloquer, repousser, plaquer.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : La charte du joueur écrite dans son cahier : je respecte les règles du jeu, je respecte les décisions de l’arbitre et l’espace de jeu, je suis maître de moi en toute circonstance, j’accepte de perdre.

But :

Pour les défenseurs : Empêcher les attaquants de franchir les zones et d’atteindre l’en-but.

Pour les attaquants : Marquer l’essai ou le plus de points possible en franchissant les zones.

Consignes : L’équipe qui attaque doit atteindre la zone d’essai sans faire de passe en avant.

Chaque défenseur ne peut intervenir que dans sa zone.

Règles : Les joueurs de l’équipe qui attaque partent chacun leur tour, au signal de l’enseignant (le 1^{er} est porteur de la balle). Le porteur de balle doit avancer si il n’y a personne entre lui et l’en-but.

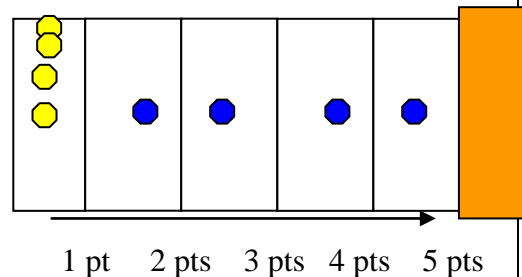
Les défenseurs n’interviennent que dans leur zone, cherchent à bloquer la progression et sortir le porteur hors des limites.

Un arbitre vérifie le comportement des joueurs et note les résultats.

Critères de réussite : Réussir à marquer en 10 passages plus de points que l’équipe adverse.

Matériel : plots – Terrain (15mX 20m) délimité en 5 zones de 3m. – ballons -

Gestion de la classe : 2 équipes en 4 contre 4



Durée : 1 minutes

Répétition : 10 passages puis changement de rôle.

Savoirs que l’élève devra apprendre :

Reconnaître l’espace – Proposer une solution au porteur de balle – S’organiser collectivement pour atteindre la cible.

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

Passer le ballon avant d’être bloquer. Se retourner pour attendre l’arrivée du soutien venant de l’arrière.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

<p>Si ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l’équipe n’arrive pas à progresser vers l’avant. - Si l’équipe marque 5 points à chaque passage. 	<p>Alors...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elargir les zones des défenseurs pour permettre les passes. - Permettre à un défenseur de défendre sur 2 zones à la fois ou plus. 	<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Même situation mais agrandir l’espace et jouer à 6 contre 6. - Permettre à chaque défenseur de revenir défendre dans les zones qui suivent pour se retrouver dans un vrai 4 contre 4 en agrandissant la dernière zone de défense.
---	---	--

Multi-lignes 2

Compétence spécifique : coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires en dissociant le rôle d'attaquant et de défenseur .

Compétence générale : mesurer et apprécier les effets d'activité (appréhender dans la réalisation des actions des notions de temps et d'espace).

Acquisition : mouvement vers la cible et prise d'informations

Courir et transporter pour aplatir

Parler, lire , écrire et éducation du citoyen :

- Utiliser le lexique spécifique de l'activité rugby : aplatir , plaquer.
- Equilibrer les équipes pour favoriser l'intérêt de l'opposition, explicitation des règles pour favoriser le déroulement du jeu.
- Se questionner sur le fonctionnement du corps et ses réactions à l'effort (en lien avec les sciences)

But : aplatir le plus de ballons.

- Attaquant : aplatir derrière la ligne.
- Défenseur : empêcher de marquer.

Consignes :

Se faire des passes en déplacement

A l'appel de la couleur d'une ligne, le joueur en possession de la balle cherche à aplatir le ballon derrière la ligne annoncée.

2 équipes.

Les adversaires essaient de l'immobiliser.

Règles :

- Saisir plus bas que les épaules
- Tout joueur mis au sol doit lâcher le ballon.
- Les ballons lâchés peuvent être rejoué.

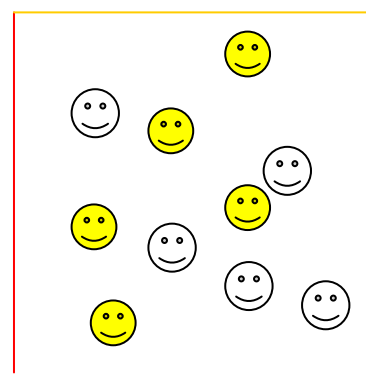
Critères de réussite : nombre d'essais marqués en un temps donné.

Matériel :

1 terrain 15 m x 15 m
délimité par des coupelles de couleur.

Gestion de la classe :

2 équipes



Durée : 2 minutes.

Savoirs que l'élève devra apprendre :

- Modifier sa vitesse et son orientation en fonction de la cible.
- Déceler l'espace opportun pour aller vers l'en-but.
- Oser aller s'opposer au porteur du ballon pour l'immobiliser

Règles pour y parvenir :

Je cours vers l'adversaire pour qu'il n'ait pas le temps de prendre de vitesse.

Je l'attrape aux cuisses ou à la taille, je maintiens la prise et me laisse tomber pour le déséquilibrer .

Si

Le défenseur ne parvient pas à arrêter le porteur de la balle.

... alors

augmenter le nombre de défenseurs (2 contre 1).
Orienter le jeu et diminuer le nombre de lignes à choisir.

Variables

- Dimensions du terrain

Eperviers- déménageurs

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : S'engager lucidement dans l'action.

Acquisition :

- prendre des décisions dans l'action
- réagir vite, faire des choix
- courir vite
- reconnaître partenaire et adversaire

But : vider son en but avant les autres... ou avoir moins de ballons que l'équipe adverse à la fin

Consignes :

Pour les attaquants, vous devez emmener vos ballons de votre en-but dans l'en-but adverse.

Pour les défenseurs, vous devez arrêter les progression du ballon

Règles :

- chaque joueur peut transporter un ballon
- On ne peut pas être pris dans la zone d'en-but
- Plaqué par l'épervier adverse, le ballon en main, le joueur le reporte dans son en but
- L'épervier n'intervient que sur un demi-terrain

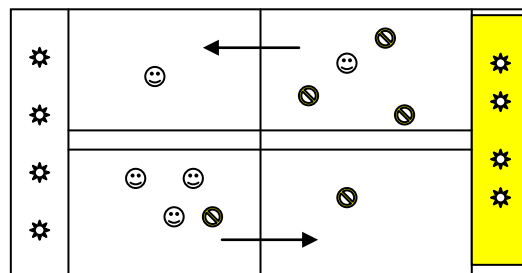
Critères de réussite : L'équipe qui a le moins de ballons dans son en-but a gagné

Matériel :

14 ballons, des maillots

Gestion de la classe :

2 équipes de 5 joueurs - 1 épervier par zone



* Ballon

Durée : 3 minutes

Savoirs que l'élève devra apprendre

- plaquer
- aplatir
- courir avec le ballon
- faire des choix
- reconnaître le partenaire et adverse

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

-
-

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

Si ...

- Les joueurs arrivent toujours à aplatir
- les joueurs n'arrivent pas à aplatir

Alors

- Enlever des zones refuges
- Ajouter des éperviers
- Réduire le terrain
- Faire l'inverse

Variables :

- Nombre de zones refuges
- Taille du terrain
- Nombre d'éperviers

Chameau-chamois

Compétence spécifique : coopérer comme porteur de la balle pour progresser vers l'avant.

Compétence générale : s'engager lucidement dans la pratique de l'activité en anticipant sur les actions à réaliser.

Acquisition : mouvement vers la cible et prise d'informations

Courir et transporter pour aplatir

Parler, lire, écrire et éducation du citoyen :

- Utiliser le lexique spécifique de l'activité rugby : aplatir, **plaquer**.
- Equilibrer les équipes pour favoriser l'intérêt de l'opposition, explicitation des règles pour favoriser le déroulement du jeu.

But : Plaquer l'adversaire avant qu'il aplatisse derrière sa ligne.

Consignes : A l'annonce de ton nom (chameau ou chamois) cours pour déposer ton ballon derrière la ligne. L'autre tente de le plaquer (mettre au sol).

Règles : Pas de plaquage au dessus du buste.
Respecter l'espace du couloir pour éviter les chocs.

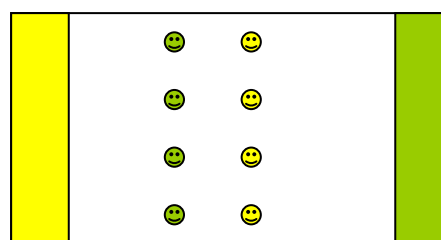
Critères de réussite :

Pour celui qui est appelé, atteindre l'en-but sans être plaqué.

Pour l'autre joueur, plaquer avant l'en-but.

Matériel : Un ballon chacun. Des plots pour matérialiser les couloirs.

Gestion de la classe :



Durée : 8 à 10 répétitions.

Répétitions :

Jouer sur l'écart entre les joueurs.
Jouer sur l'écartement des couloirs.

Savoirs que l'élève devra apprendre :

- Modifier sa vitesse et son orientation en fonction de la cible.
- Déceler le moment opportun pour agir sur l'adversaire.

Règles pour y parvenir :

PB : je réagis au signal, je progresse vers l'en-but en évitant d'être plaqué pour aplatir derrière la ligne.

NPB : si je n'ai pas le ballon, je dois empêcher mon adversaire d'avancer en le plaquant.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre.

Si

Des élèves ne plaquent pas leur adversaire

... alors,

Désigner une équipe qui défend.

Proposer une situation de départ qui handicape l'attaquant.

Varié l'opposition

Varié

Jouer sur les dimensions du terrain (longueur et largeur du couloir).

Organiser une rencontre en classe. Cycle 2 et 3

Compétences développées :

Cycle 2	Cycle3
<u>Vivre ensemble :</u> - Commencer à se sentir responsable. - Prendre part à un débat sur la vie de la classe.	<u>Education civique :</u> - Prendre part à l'élaboration de règles. - Participer activement à la vie de la classe. - Participer à un débat pour examiner les problèmes de vie scolaire.
<u>Maîtrise de la langue :</u> - Exposer son point de vue dans un débat. - Comprendre les informations explicites d'un texte documentaire. - Ecrire un texte explicatif d'au moins 5 lignes.	<u>Compétences transversales :</u> Parler : - Participer à l'élaboration d'un projet d'activité. Lire : - Lire une règle de jeu et la mettre en œuvre. Ecrire : - Rédiger des fiches permettant de réaliser une rencontre. - Noter les performances réalisées.

Pour organiser une rencontre il faut :

➤ Connaître au préalable :

- Le lieu.
- les classes (adresses pour correspondre).
- le niveau, les effectifs, le nombre d'équipes.
- le ou les jeu(x).
- la date et l'heure.

➤ Organiser :

- L'espace de jeu.
- le nombre d'équipes et de joueurs par équipe.
- Nombre d'équipe par jeu (poule).
- Les rotations des matches, temps de jeu, arbitrage.
- Comptage des points.
- Se mettre d'accord sur la règle de chaque jeu.

➤ Prévoir le matériel :

- Pour jouer. (ballon, dossard, objets...)
- Pour délimiter l'espace. (plots, cerceaux, tapis, banc...)
- Pour arbitrer et compter. (sifflets, chronomètres, crayons, fiches...)
- Pour répartir.(fiche de déroulement préétablies)

➤ Prévoir :

- La convivialité : qui organise et apporte un goûter ?
- Le transport : réservation. (élaborer un courrier).
- La correspondance : (mel, courrier...).
- La sécurité : trousse de secours.
- L'hygiène et la tenue : vêtements, chaussures adaptées.

Mathématiques :
 multiplier, diviser.
 Mesurer des distances, des durées.
 Organiser des séries de données.
 (listes, tableaux)
TICE :
 Communiquer au moyen d'une messagerie électronique.
 Créer un document à l'aide d'un traitement de texte.

Module d'apprentissage interdisciplinaire activité rugby cycle 3

PRINCIPE MOTEUR

Mettre en place un système d'échange entre 2 classes organisatrices. Préparation de documents pour chaque discipline étudiée (questionnaires, cartes à légender...)

PRODUCTIONS D'ECRITS

- textes prescriptifs (règles du jeu des ateliers)
- élaborer des grilles critériées en faisant réfléchir les enfants sur les objectifs à atteindre dans les différents ateliers proposés.
- Texte informatif : produire le compte-rendu de l'organisation pour la presse.

O.R.L. (en relation avec la production d'écrit) :

- modes impératif et infinitif.
- Champ lexical du rugby/
- Verbes d'action relatif à la pratique du Rugby

MATH

- géométrie : parallèles et perpendiculaires ;
- mesures : longueurs, aires et périmètres.
- Proportionnalité (échelles des terrains pour les règles).
- créations de problèmes à partir de la règle nombre de joueurs : largeur du terrain.
- Création des tableaux pour l'organisation de la rencontre (score, matchs, etc.)

EDUCATION A LA CITOYENNETE

- respecter les règles établies communément.
- Débats multiples :
Peut-on être satisfait même en ayant perdu ?
Le dopage...

Pour l'organisation de la rencontre.

ARTS VISUELS

Création d'une affiche pour la rencontre
Créer un trophée à la manière du sculpteur JP Rives.

GEOGRAPHIE

Contexte coupe du monde :

- repérer les pays sur un planisphère. Créer une carte légendée. (vocabulaire)
- fiche pays (recherche documentaire, utilisation de documents géographiques.

Contexte national :

- repérer les équipes du top 14 sur une carte de France.
- Créer une carte légendée par région sur les licenciés FFR.(varier les entrées pour légender

A.P.S.
RUGBY

SCIENCES

- connaissance du corps (les os, les muscles, les articulations...)
- les leviers, poids contreponds / plaquage.
- Tice : rédaction des règles, communication des règles, cf B2i