

## FICHE SITUATION N°2 EVOLUTIVE : découvertes règles fondamentales + principe d'avancer.

**Thème :** Découverte de l'activité RUGBY

**Objectif:** Découvrir l'activité et intégrer les règles fondamentales du rugby (cf. doc. *Enseigner le rugby par compétences introduction, définition, textes*) et le principe fondamental : AVANCER.

**Acquisitions attendues:** Passer d'une méconnaissance de l'activité à l'intégration des règles simples et du principe de base : AVANCER

**CMS visée:** Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles (s'engager lucidement dans la pratique : connaître les règles garantant de la sécurité du joueur, connaître et maîtriser les risques)

**COMPÉTENCE ATTENDUE N1 :** Dans un jeu à effectif réduit et **sur un terrain de largeur limitée**, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et **de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse** face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer la progression. S'inscrire dans le cadre d'un projet de **jeu simple lié à la progression du ballon**. Respecter partenaires, adversaires et **décisions de l'arbitre**.

**Connaissances** du pratiquant :

- Le vocabulaire spécifique : en-but, essai, bloquer...
- Les règles simples (marque, hors-jeu, droits et devoirs du joueur)
- Les limites du terrain l'en-but à attaquer, l'en-but à défendre).
- Les gestes et comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.

**Capacités :** Du pratiquant : S'informer avant d'agir : se situer sur le terrain, percevoir les partenaires, les adversaires, les espaces libres et l'en-but adverse  
En ATT : Enchaîner quelques actions fondamentales : se saisir du ballon, courir avec le ballon en s'orientant vers l'en-but adverse et aplatir.

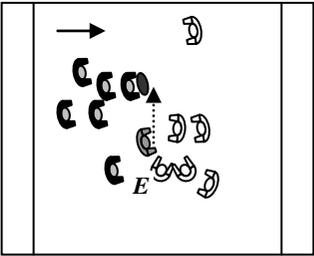
**Attitudes :** - S'engager avec détermination et loyauté  
- Faire preuve d'attention, prendre en compte les informations données.

**Liens avec le socle commun:**

**Compétence 1 :** S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique.

**Compétence 6 :** Respecter les règles et l'esprit du jeu, les reconnaître comme garante de l'intégrité physique des joueurs.

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONTENUS – CONSIGNES	VARIABLES	CRITERES DE REUSSITE
<p>Découvrir les lignes et les différentes zones du terrain.</p>	<p>2 équipes de 6 à 15 joueurs</p> <p>Environ 10x10 jusqu'à 15x15.</p> <p>Ballons</p> 	<p>Les deux équipes trottinent dans l'espace et se mélangent</p>	<p>Présentation des différentes zones : ligne médiane, touche, zone de marque.</p> <p>Trotter en évitant les autres joueurs (pas de contacts) <b>SECURITE</b>.</p> <p>Au signal « TOUCHE », chaque élève se rend par le chemin le plus court en touche.</p> <p>Au signal « ESSAI », chaque équipe devra aller dans la zone où elle doit marquer.</p> <p>Au signal « CAMP », chaque équipe devra aller dans son camp de départ.</p> <p>3 secondes pour s'y rendre, puis « Statue ».</p>	<p>- Temps pour se rendre dans une zone.</p> <p>- Avec ou sans ballon.</p> <p>- Ajouter des exercices de motricité dans les déplacements.</p>	<p>Identification des zones du terrain par les élèves.</p> <p><b>VIDEO S2A : limites du terrain</b></p>
<p>Découvrir la marque, aplatir, Faire émerger le principe d'avancer.</p>	<p>Idem avec ballon</p>	<p>Evolution : Aplatir</p> <p>On compte le nombre de ballons portés dans la zone puis chaque élève redispone son ballon sur le terrain</p>	<p>Essai + « JAUNE » : Chaque élève de l'équipe « JAUNE » ramasse un ballon, court et va aplatir dans la zone de marque et reste à côté de son ballon.</p> <p>La DEF va en touche pour ne pas gêner la progression des ATT.</p> <p>5 secondes pour aller marquer.</p>	<p>- Temps pour aller marquer.</p> <p>- Nombre de ballons.</p>	<p>1 point par essai marqué dans la zone et aplati correctement.</p> <p><b>VIDEO S2B : la marque</b></p>

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONTENUS – CONSIGNES	VARIABLES	CRITERES DE REUSSITE
<p>Découvrir la règle du hors-jeu, comprendre le sens de « l'en avant ».</p>	<p>Idem Un ballon.</p>	<p>Pré-requis : « La ligne de hors-jeu passe par le ballon »  Explication : camp des deux équipes en fonction de la progression du ballon.</p>	<p>Le ballon est donné par l'enseignant à un élève. L'élève lève alors le ballon haut au-dessus de lui en restant immobile. Personne ne peut le toucher et tous les joueurs doivent aller se replacer dans leur camp.  5 secondes pour se placer dans son camp.</p>	<p>- Plus ou moins de temps pour se placer par rapport au PB.</p>	<p>Positionnement des élèves dans leur camp par rapport au PB dans le temps imparti.  <b>VIDEO S2C : le hors-jeu</b></p>
<p>Avancer individuellement pour aller marquer  +  Droits et devoirs du joueur</p>		<p>Les deux équipes suivent l'enseignant porteur du ballon qui détermine les deux camps.  Distance réduite entre les deux équipes (2 à 3m)  <b>Lancement sécuritaire par l'enseignant « main-main ».</b>  5 ballons par équipe, compte du nombre d'essais</p>	<p>L'enseignant donne le ballon à un ATT qui doit aller marquer ; tous les DEF vont toucher la ligne de touche montrée par le professeur avant de pouvoir intervenir (bloquer seulement dans un premier temps)  LANCEMENT volontairement très favorable pour l'ATT = Donner confiance à l'élève ATT pour qu'il intègre le principe d'avancer individuellement quand il a le ballon.  <u>Retour situation :</u>  * Question pour les élèves : <i>A quel moment est-ce le plus facile pour marquer ?</i>  * Réponse attendue (principe à faire émerger) : « avancer individuellement dans un espace libre » (ou autrement dit par les élèves « courir quand y'a personne devant moi ! »)</p>	<p>- Si les DEF sont trop rapides, ils peuvent également passer par le sol en touche.  <b>CORRECTION : vidéo S2E (avancer si l'espace est libre avant de faire une passe)</b></p>	<p>ATT : marquer.  DEF : si je rattrape un adversaire, je me contente de le <b>bloquer</b>.  <b>VIDEO S2D : avancer individuellement.</b></p>