

# Situation Complexe en RUGBY

Cycle 3 – Classe 6° - Séquence N° 1

## Champ d'apprentissage 4 « Conduire et maîtriser un affrontement collectif »

### Attendus de fin de cycle

#### Pôle Moteur

Maintenir un **engagement moteur efficace** sur tout le temps de jeu prévu

#### Pôle méthodologique

**S'organiser tactiquement** pour **gagner** le duel ou le match en identifiant les **situations favorables** de marque

**Accepter** le résultat et être capable de le **commenter**

#### Pôle social et langagier

**Respecter** les partenaires, adversaires et arbitres

Assurer différents **rôles sociaux** (joueurs, arbitres, observateurs, organisateurs) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe

# Le dispositif

4 équipes constituées, 6vs6 minimum

1 terrain de match 15mx30m avec:

- 3 zones de progression: 1,2,3 points attribués lorsque le PB entre dans la zone
- 1 en-but : 5pts

1 terrain avec des zones d'**entraînement** (favoriser allers retours entre SC et situations ciblées: pousser à faire des choix)

2 équipes s'affrontent sur le terrain de match  
3'30" – MI-TEMPS – 3'30"

1 équipe s'entraîne sur terrain dédié  
1 équipe tient les rôles (observateurs – coachs – arbitres)

L'équipe qui ne joue pas et ne s'entraîne pas fournit:

- 4 observateurs-coachs qui notent sur une fiche les zones franchies et essais marqués par possession de balle

Ils communiquent les résultats à la mi-temps et donnent un conseil de jeu pour la seconde période.

En fin de match, ils donnent un second conseil sur la situation d'entraînement à privilégier parmi 4 proposés (2 axes défensifs, 2 axes offensifs). L'équipe choisit ou non de suivre ce conseil

- 2 arbitres de champ font appliquer les règles d'or, 2 arbitres de touches si assez d'effectif (touche et placement de la défense à 3 m lors de remise en jeu)

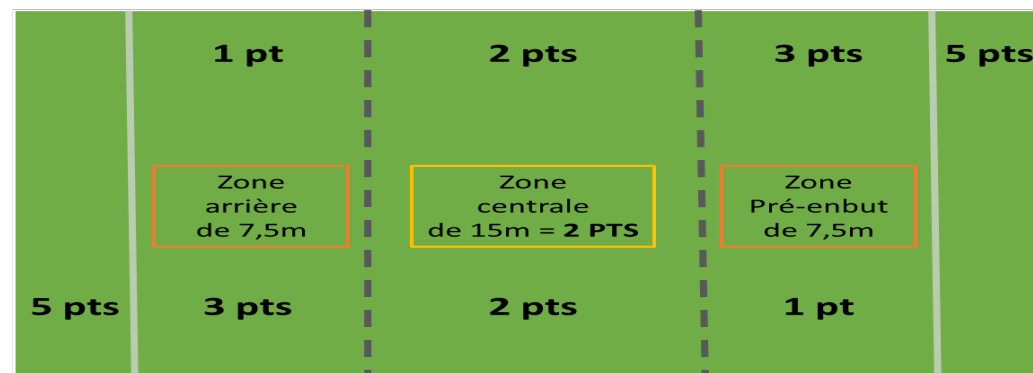
But de la SC:

Gagner la rencontre en marquant plus de points que l'équipe adverse et en atteignant les 40 points

**NB: Les conseils ici donnés aux élèves, ainsi que les situations ciblées proposées, le sont à titre d'exemple**  
**L'intérêt de la SC nous semble résider dans le fait de choisir ces variables en fonction des caractéristiques des élèves dans l'objectif d'atteindre la compétence attendue**  
**(voir ANNEXE : choix prioritaires de ce qu'il y a à travailler)**



## TERRAIN DE MATCH – Situation Complexe



ZONE COACHS – OBSERVATEURS  
EQUIPE 1

ZONE COACHS OBSERVATEURS  
EQUIPE 2

Terrain d'entraînement où les élèves font le CHOIX d'un atelier « coup de pouce »

**A1 (attaque)**

Ex: 2c1 vers 2C1+1

**A3 (défense)**

Ex: Placages 1c1

**A2 (attaque)**

Ex: Situations techniques  
(manip,skills, croix NZ,  
etc.)

**A4 (défense)**

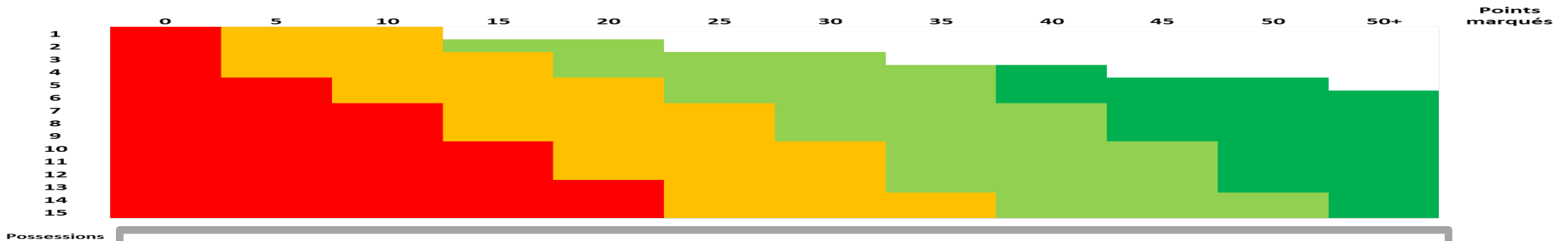
Ex: défense 3c2



## Fiche d'observation des observateurs/coach

<b>Equipe observée</b>												1	2	3	5 (essai)					
<b>Observateurs-coachs</b>																				
<b>1ère mi-temps</b>	Possession 1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10										
	Zones occupées	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
		2	2	2	2	2	2	2	2	2										
		3	3	3	3	3	3	3	3	3										
<b>Essai (Spts)</b>																				
<b>Total pts possession</b>																				
<b>Ce que nous avons observé en 1ère mi-temps</b> <input type="checkbox"/> il y a beaucoup de ballons tombés <input type="checkbox"/> les placages sont trop hauts <input type="checkbox"/> souvent le joueur court en travers <input type="checkbox"/> les placages ne font pas tomber <input type="checkbox"/> celui/elle qui avance est seul <input type="checkbox"/> pas de ligne défensive <input type="checkbox"/> il n'a pas assez de passes <input type="checkbox"/> autre (expliquer)											➔					<b>Conseil donné à la mi-temps</b> <input type="checkbox"/> Plaquer plus bas pour faire tomber <input type="checkbox"/> Garder la ligne en défense <input type="checkbox"/> Avancer avec le ballon <input type="checkbox"/> Proposer un soutien au porteur de balle				
<b>2ème mi-temps</b>	Possession 1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10										
	Zones occupées	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
		2	2	2	2	2	2	2	2	2										
		3	3	3	3	3	3	3	3	3										
<b>Essai (Spts)</b>																				
<b>Total pts possession</b>																				
<b>SCORE FIN MATCH</b>											➔									
<b>Ce que nous avons observé en 2ème mi-temps</b> <input type="checkbox"/> il y a beaucoup de ballons tombés <input type="checkbox"/> les placages sont trop hauts <input type="checkbox"/> souvent le joueur court en travers <input type="checkbox"/> les placages ne font pas tomber <input type="checkbox"/> celui/elle qui avance est seul <input type="checkbox"/> pas de ligne défensive <input type="checkbox"/> il n'a pas assez de passes <input type="checkbox"/> autre (expliquer)											➔					<b>Conseil pour le choix d'entraînement</b> <input type="checkbox"/> Atelier 1 <input type="checkbox"/> Atelier 3 <input type="checkbox"/> Attaque <input type="checkbox"/> Défense <input type="checkbox"/> Atelier 2 <input type="checkbox"/> Atelier 4 <input type="checkbox"/> Attaque <input type="checkbox"/> Défense				

## TABLEAU CIBLE ACQUISITION COMPETENCE ATTENDUE



Les équipes peuvent directement se positionner sur la cible

Notre  
**Compétence Attendue...**

...S'appuyant sur ces  
**Paramètres**

	Notre <b>Compétence Attendue...</b>	...S'appuyant sur ces <b>Paramètres</b>
<b>Pôle Moteur</b>	Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le <b>gain d'un match</b> par des <b>choix</b> pertinents permettant de <b>conserver</b> et de <b>faire avancer le ballon</b> jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à <b>freiner</b> ou <b>bloquer la progression</b>	<u>Décision</u> d'utiliser un terrain avec des <b>zones</b> à franchir dans le champ <b>profond</b> pour solliciter le jeu dans l'axe  <u>Décision</u> d'associer à cette situation complexe des <b>situations ciblées</b> répondants aux besoins des élèves
<b>Pôle méthodologique</b>	S'inscrire dans le cadre d'un <b>projet de jeu simple lié à la progression</b> du ballon	<u>Décision</u> de mettre en place des <b>critères d'observation</b> utilisables pendant et après la situation  <u>Décision</u> de mettre en place une <b>cible</b> d'atteinte des <b>critères de réussites</b> de la situation, révélatrice de l'atteinte de la CA
<b>Pôle social</b>	<b>Respecter</b> les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre	<u>Décision</u> de favoriser le débat d'idées par le <b>choix d'entraînement</b>  <u>Décision</u> de <b>partager les tâches d'arbitrage</b> pour être efficace
<b>Pôle langagier</b>	<b>Utiliser un vocabulaire adapté</b> pour conseiller	<u>Décision</u> de mettre en place des <b>temps forts</b> ou la <b>verbalisation</b> sera <b>guidée</b>

## ***En quoi est-ce une situation complexe?***

- L'élève s'engage dans un jeu offensif simple où l'équipe doit faire **avancer le ballon** vers la cible **(paramètre moteur)**
- L'élève s'engage dans un jeu défensif simple où il s'agit de s'organiser individuellement et collectivement pour **freiner ou stopper l'avancée adverse** **(paramètre moteur)**
- L'équipe analyse ses prestations et choisit un **programme d'entraînement** pour s'améliorer en tenant compte ou non des observations et conseils des coachs. L'équipe essaie d'adopter une **stratégie de jeu simple** basée sur les points à améliorer et les caractéristiques de l'équipe adverse **(paramètre méthodologique)**
- L'élève **expose ses observations** et **choisit un conseil** à donner en fonction de celles-ci et de l'équipe adverse **(paramètre social et langagier)**
  - L'élève participe à l'**organisation** des rencontres et à l'**arbitrage** **(paramètre social et langagier)**

## Liens possibles à établir avec le socle commun

