

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)

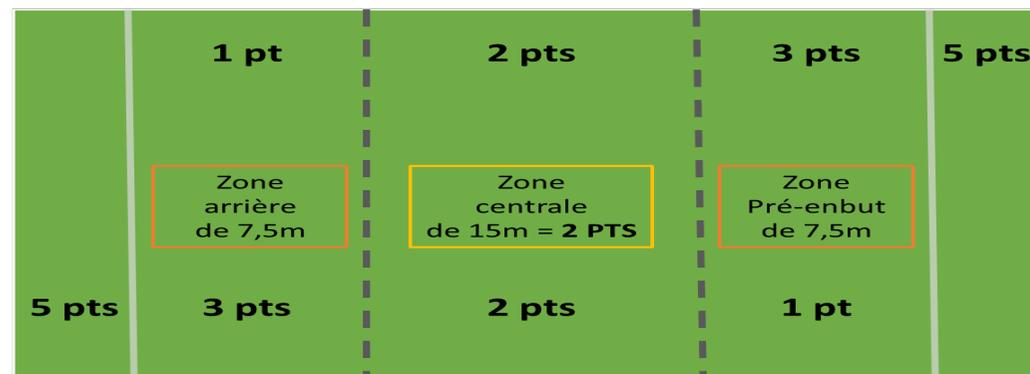
But de la SC:

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)

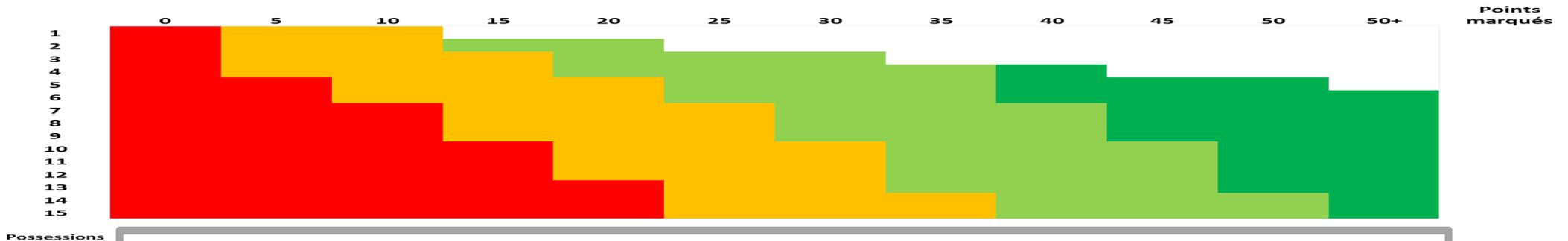
Ex: défense 3c2



Fiche d'observation des observateurs/coach

Equipe observée												1	2	3	5 (essai)
Observateurs-coachs															
1ère mi-temps	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					
Essai (Spts)															
Total pts possession															
Ce que nous avons observé en 1ère mi-temps												Conseil donné à la mi-temps			
<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)												<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			
2ème mi-temps	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					
Essai (Spts)															
Total pts possession															
SCORE FIN MATCH															
Ce que nous avons observé en 2ème mi-temps												Conseil pour le choix d'entraînement			
<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)												<input type="checkbox"/> Atelier 1 Attaque <input type="checkbox"/> Atelier 3 Défense <input type="checkbox"/> Atelier 2 Attaque <input type="checkbox"/> Atelier 4 Défense			

TABLEAU CIBLE ACQUISITION COMPETENCE ATTENDUE



Les équipes peuvent directement se positionner sur la cible

Notre
Compétence Attendue...

...S'appuyant sur ces
Paramètres

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

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

