

Situation Complexe en RUGBY

Cycle 4

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

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

Respecter les partenaires, adversaires et arbitres

Le dispositif



1 terrain de rugby 40mx30m avec zones de 5m
1 terrain avec des zones d'entraînement (favoriser allers retours entre SC et situations ciblées/**pousser à faire des choix**)

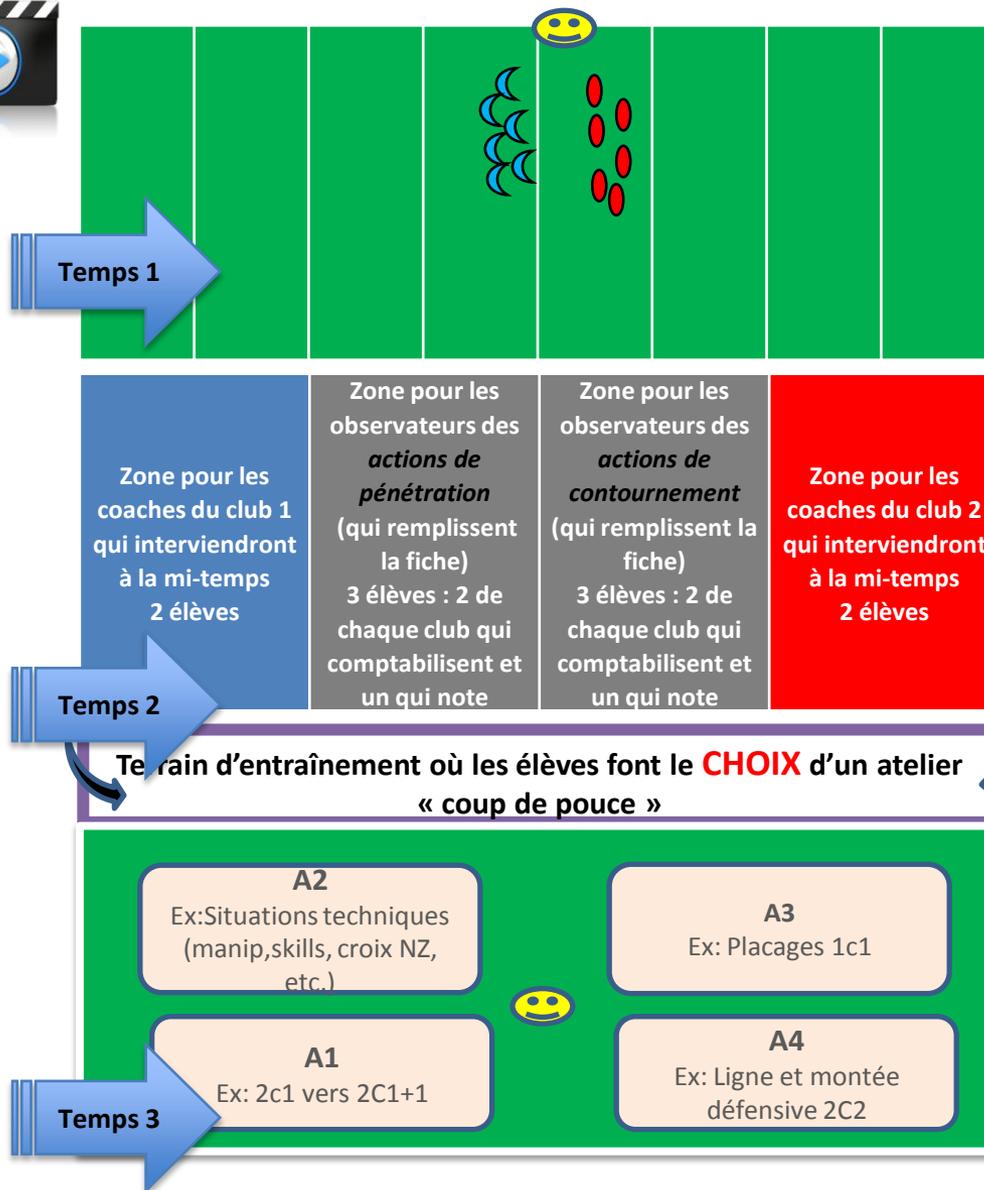
4 équipes constituées, 6vs6:
2 équipes s'affrontent sur le terrain de match

Deux bonus sont à viser pour les élèves. Si l'équipe arrive dans la zone verte ([cf. fiche d'observation](#)), elle marque le bonus:

1°) **Un bonus offensif sur la pénétration** : à chaque fois que l'équipe qui attaque franchit une zone en pénétration individuelle (percée plein axe) ou collective (poussée lors d'un maul), l'observateur met une croix sur la fiche

2°) **Un bonus offensif sur le contournement**: à chaque fois que l'équipe qui attaque franchit une zone en évitement individuel (contournement ou prise d'intervalle) ou collectif, l'observateur met une croix sur la fiche

Le score du match va être déterminé en fonction du tableau suivant (diapo 3)



Fiche d'observation des observateurs/coach

ESSAIS MARQUES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
ZONES GAGNEES EN PENETRATION																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ZONES GAGNEES EN CONTOURNEMENT																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



Critères de réussites en fil rouge/Système des clubs

Se situer dans ce tableau cible à la fin du match	1 zone verte atteinte= 1 BONUS		
	2 BONUS	1 BONUS	0 BONUS
VICTOIRE	12 points	11 points	9 points
MATCH NUL	8 points	7 points	5 points
DEFAITE	4 points	3 points	1 point

Notre Compétence Attendue...

...S'appuyant sur ces Paramètres



Pôle Moteur

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant des **actions** offensives en **pénétration** ou en **contournement** face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon

Décision d'utiliser un terrain avec des **zones** à franchir dans les champs **large et profond** pour solliciter le jeu dans l'axe et le jeu par contournement

Décision d'associer à cette situation complexe des **situations ciblées** répondants aux besoins des élèves

Pôle méthodologique

Faire le **choix d'alternatives de jeu** favorisant le franchissement de la ligne d'avantage

Observer pour comprendre et progresser

Décision de mettre en place des **critères d'observation** utilisables pendant et après la situation

Décision de mettre en place des **critères de réussites** à chaque étape de la situation

Pôle social

S'engager dans différents **rôles**: coach, arbitre, capitaine

Décision de mettre en place un **système des clubs** favorisant une **interdépendance** des équipes et le **débat d'idées**

Pôle langagier

Utiliser un **vocabulaire adapté** pour conseiller

Décision de mettre en place des **temps forts** ou la **verbalisation** sera **guidée**

En quoi est-ce une situation complexe?

Pour l'élève

Pour l'équipe

Pôle 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.

L'équipe s'engage dans un jeu offensif simple où l'équipe doit faire avancer le ballon vers la cible.

Pôle méthodologique

L'élève observateur apprend à recueillir des données ciblées par l'enseignant. Le coach apprend à analyser les données recueillies et à formuler des hypothèses afin de proposer des solutions.

L'équipe apprend à analyser ses prestations et à choisir un programme d'entraînement pour s'améliorer en tenant compte ou non des observations et conseils des coaches.

Pôle social

Le joueur apprend à respecter ses partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Avec le système des Clubs, l'**interdépendance** des résultats induit un sentiment d'appartenance à un groupe.

Pôle langagier

Le joueur-coach verbalise des conseils, interprète des images et construit un argumentaire pour faire progresser les membres de son Club.

L'équipe apprend à utiliser différents médias de communication.

Liens possibles à établir avec le socle commun

