

Définition de l'activité • Sport collectif de « combat » du fait des contacts physiques autorisés et de « conquête du territoire » dont témoigne la position du ballon sur le terrain. • Se joue essentiellement à la main et avec un ballon ovale • Pour chacune des deux équipes, il s'agit d'atteindre la cible horizontale adverse (dans l'en-but) pour y aplatir un ballon tout en protégeant la sienne. • L'affrontement se déroule sur un terrain délimité en dans le respect des règles.	Problèmes à résoudre • Accepter les contacts avec les adversaires, ses partenaires et le contact au sol • En fonction de l'équipe qui possède le ballon, agir successivement en tant qu'attaquant et défenseur sans être « hors jeu » • Attaquants : ○ conserver le ballon ○ faire progresser le ballon ○ s'organiser collectivement, • Défenseur : ○ récupérer le ballon ○ protéger collectivement son terrain
Enjeux de formation • Accepter les contacts avec les autres joueurs • Gérer ses efforts • S'organiser collectivement • Connaître et respecter des règles • Jouer différents rôles (joueur, arbitre, organisateur etc.)	Exigences minimales • Une opposition entre 2 groupes distincts (chasubles) • Le même nombre de joueurs s'opposent en situation de match • Un espace de jeu délimité et suffisant pour jouer collectivement (terrain de 30 m x 20 m pour 7 joueurs par équipe) • Une durée de jeu définie (8' pour un match) • Les points et le score sont clairement identifiés • Les objets personnels types montres et bijoux sont déposés avant la séance

	UA 1 CYCLE 2	UA 2 CYCLE 3
Sit	Compétences	Compétences
	Niveau Fin du cycle 1	Niveau Fin unité 1
1	Construire la cible	Atteindre la cible
2	Accepter le contact	Progresser pour marquer
3	Progresser pour marquer	Progresser avec du soutien
4	Progresser en passant	Elargir le jeu
5		Soutenir ou écarter
6	S'opposer collectivement	S'opposer collectivement
Capab le de	Jouer dans un match et assurer les différents rôles de façon active (attaquant, défenseur et arbitre) et en respectant les règles.	Jouer dans un match et assurer les différents rôles (attaquant défenseur et arbitre) de façon active et collective en respectant les règles.

RÈGLES DU RUGBY

Principes et Règles	
• P : Faire vivre le ballon ○ R : Le tenu : lâcher le ballon dès que l'on est au sol ○ R : Ne pas le conserver plus de 3'' REGLE ADAPTÉE • P : Ne pas jouer dans le « terrain » de l'adversaire c.a.d. le terrain tracé à partir de la position du ballon ○ R : L'en-avant : le ballon ne peut être passé à un partenaire placé devant soi ○ R : Position de hors-jeu : un joueur est considéré comme hors jeu s'il se trouve devant un partenaire qui porte le ballon • P : La liberté d'action sur le ballon ○ R : <u>Pas de jeu au pied. REGLE ADAPTÉE pour les scolaires afin de favoriser le jeu à la main</u>	• P : Arrêter l'adversaire sans lui faire mal ○ R : Contact en dessous de la ligne d'épaules ○ R : ceinturer ○ R : ceinturer et amener au sol ○ R : plaquer = attraper les jambes pour amener au sol Règles complémentaires • Marquage des points ○ Essai : Le ballon est aplati derrière la ligne d'en-but • Remises en jeu, adversaires à 5 pas pour ○ Sortie du ballon du terrain ○ Faute (ballon conservé, jeu dangereux) • Remise en jeu en milieu de terrain par l'adulte en lançant le ballon aux adversaires à 5 pas après un essai

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES POUR CHAQUE SÉANCE :

1. Première situation de mise en activité qui porte sur les habiletés à passer, recevoir et faire progresser le ballon
2. Les situations sont mises en exemples pour quelques élèves et doivent être proposées en ateliers en parallèle
3. Situation de match préconisée à partir de la séance 5 en cycle 2 et à partir de la séance 3 en cycle 3
4. Matériel minimum : coupelles, jeux de chasubles, sifflets, chronomètres, **ballons de rugby (plutôt Taille 4) pour 1/3 de la classe**
5. Terrains matérialisés avec les mêmes dimensions pour toutes les situations (UA1 et UA2 : 20m sur 30 m)
6. Constituer 4 équipes mixtes et hétérogènes en permanence
7. Le dispositif permet aux 4 équipes constituées de jouer même si tous les joueurs ne jouent pas simultanément
8. La durée des situations est déterminée par un temps fixé au départ.

TERMINOLOGIE UTILISÉE POUR LES SITUATIONS

B : but, ce qu'il faut faire **CR** : critère de réussite, gain **OR** : organisation **R** : règles cad droits et devoirs **E** : évolutions
ME : Modalités d'exécution, critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu