Séance 4 : situation d'apprentissage

CYCLE RUGBY CE2-CM1-CM2

Compétence spécifique : Coopérer ou s'opposer collectivement.

Objectif directeur : S'orienter sur le terrain pour aller marquer, s'opposer.

Thèmes / temps	Contenus	Situations	Différenciation / remédiation
Phase 1 Echauffement 10 min.	- Les règles de sécurité - Récupérer un ballon - Apprendre à plaquer	1) S'arracher le ballon : Les élèves, en binôme, sont placés dans un espace délimité dans lequel ils vont devoir s'emparer du ballon. Un élève tient le ballon dans ses mains fermement et son adversaire doit essayer de le lui arracher. 2) Le plaquage 1 contre 1 : (Annexe 2) Espace délimité / par 2 : Travailler le contact au sol et le plaquage. Les attaquants sont face aux défenseurs. Ils doivent aller marquer dans l'en-but qui se trouve derrière les défenseurs. Règles de sécurité : • plaquer en-dessous de la ceinture • placer son oreille et son épaule du bon côté • ceinturer et ne pas lâche jusqu'à ce que l'attaquant soit au sol • pousser ou tirer mais ne jamais soulever !	
Phase 2 Jeux avec ballon (manipulation) 15 min.	Pour les attaquants : - Organiser son jeu pour marquer Pour les défenseurs : - Repérer le ballon pour empêcher sa progression	3) Le gagne terrain : (Annexe 2) Les défenseurs (bleus/jaunes) doivent stopper la progression des attaquants au plus vite. Au lancement du jeu, un défenseur lance le ballon vers les attaquants qui se saisissent du ballon et avancent pour marquer. Tous les défenseurs entrent sur le terrain et tentent de stopper l'avancée dans leur zone : prise de ballon, blocage, sortie en touche. Les attaquants marquent 4 points quand ils réussissent l'essai. Les défenseurs marquent les points correspondants à la zone où ils ont stoppé l'avancée.	

Phase 3 Appréhender le contact physique 10 min.	- Apprendre à s'arrêter quand on est touché, ceinturé ou plaqué. - Règles d'or : Ne pas faire mal Ne pas se faire mal Ne pas se laisser faire mal.	4) Jeu global : Situation de match et observation : **Match de 4 min chacun** Deux équipes s'affrontent et les deux autres observent ce qui se passe afin de proposer des remédiations aux problèmes rencontrés. Construction du rôle de l'arbitre : que dois-je siffler ? pourquoi ?	Certains ne participent pas car ils n'ont pas le ballon : « Attention, celui qui reçoit le ballon ne doit pas lancer à celui qui le lui a donné ».
Phase 4 Situation de référence 15-20 min.	- Règles : La marque : déposer le ballon sur ou derrière la ligne. Le tenu : tout joueur **plaqué** doit lâcher le ballon. Le hors-jeu : le porteur du ballon doit toujours être en avant, d'où obligation de faire des passes en arrière.	5) Rugby : - Effectif : 4 équipes + arbitres - Terrain : 30m x 20m ; 2 jeux parallèles - Temps de jeu : 2 x 8 min Marque : 5 points par essai. Durant le match, si le porteur est plaqué au sol, l'équipe remporte 2 points. Règles fondamentales du « tenu », « hors-jeu », et des arrêts de jeu : ▪ Tout joueur au sol doit libérer son ballon ▪ Tout partenaire du porteur entre celui-ci et la ligne de but adverse est hors jeu. Il ne peut attraper le ballon. ▪ Arrêt sur essai : remise en jeu au milieu du terrain ▪ Sortie en touche : A l' endroit de la sortie ▪ En-avant de passe : A l' endroit de la passe.	Certains ne participent pas car ils n'ont pas le ballon : « Attention, celui qui reçoit le ballon ne doit pas lancer à celui qui le lui a donné ».