

Unité d'apprentissage CM1-CM2 : le rugby

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Objectif : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

<p>Pour entrer dans l'activité</p> <p>Séances 1-2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Situations globales :</u> (Voir feuilles jointes) <ul style="list-style-type: none"> - La passe à cinq (deux jeux en parallèle) - Lions et gazelles - L'épervier - Jeux de relais - Atteindre des cibles - Béret-Ballon 2/2
<p>Pour évaluer le niveau initial : la situation de référence</p> <p>Séances 3-4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Présenter la règle du jeu Le mini rugby</u> (cf. feuille jointe) ▪ <u>Présenter la grille d'observation</u> (cf. feuille jointe) ▪ <u>Mise en place du jeu sur le terrain</u> (chaque enfant complète la grille d'observation lorsqu'il ne joue pas) ▪ <u>Synthèse en classe</u>
<p>Pour apprendre et progresser</p> <p>Séances 5-6-7-8</p>	<p style="text-align: center;">Situations d'apprentissage pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Lutter collectivement et jouer debout</u> (8 contre 4) ▪ <u>Transformer le jeu</u> (Mettre le ballon au chaud) ▪ <u>Avancer et gagner du terrain</u> (Franchir les zones) ▪ <u>S'informer, voir les intervalles</u> (Les aveugles 8 contre 4) ▪ <u>Construire des couloirs et des intervalles</u> (Le voleur / Le « quatre-quatre ») ▪ <u>Construire la largeur et la profondeur</u> (Les couloirs / Près, près, loin)
<p>Pour mesurer les progrès : retour à la situation de référence</p> <p>Séances 9-10</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Jeu sur le terrain</u> (chaque enfant complète la grille d'observation lorsqu'il ne joue pas) ▪ <u>Synthèse en classe</u>
<p>Pour apprendre et progresser</p> <p>Séances 11-12</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Jeu sur le terrain</u> (chaque enfant complète la grille d'observation lorsqu'il ne joue pas) ▪ <u>Synthèse en classe</u> : analyse de pratiques ▪ <u>Jeu sur le terrain</u> : mise en application des points fixés pour améliorer les compétences
<p>Pour évaluer</p> <p>Séance « 13 »</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Evaluation sommative</u> : tournoi interclasses au mois de juin

Prénom : _____

Grille d'observation

RUGBY

Un élève observateur pour un élève joueur.

				F A U T E S			
Prénom et date	Nombre de ballons touchés	Marque un essai	Ceinture ou plaque un adversaire	En avant	Hors-jeu	Jeu au sol	Jeu dangereux

Les principales fautes sanctionnées par PENALITE ou REMISE EN JEU :

- **En avant** : la passe à la main en avant est interdite.
- **Hors-jeu** : tout joueur situé en avant du partenaire porteur du ballon et faisant action de jeu est considéré hors-jeu.
- **Jeu au sol** : tout joueur porteur du ballon, plaqué, tenu au sol, doit lâcher immédiatement le ballon ou s'en éloigner.
- **Jeu dangereux** : plaquage d'un joueur non porteur de balle par exemple.