

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

Prénom : \_\_\_\_\_

## Grille d'observation

**RUGBY**

Un élève observateur pour un élève joueur.

Prénom et date	Nombre de ballons touchés	Marque un essai	Ceinture ou plaque un adversaire	F A U T E S			
				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.