

RUGBY		COMPETENCES ATTENDUES		CYCLE TERMINAL : NIVEAU I	
<p>Obtenir le gain d'une rencontre de hand-ball par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente des positions d'ailiers et d'arrières face à une défense individualisée et organisée en deux lignes. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>					
<p>CONNAISSANCES : informations</p>					
<p>Techniques et tactiques</p> <p>Les élèves jouent collectivement pour surpasser une défense collective en ligne qui veut reconquérir le ballon.</p> <p><u>Défense :</u> L'équipe s'organise en une défense en ligne pour récupérer la balle. Les élèves doivent :</p> <ul style="list-style-type: none"> Enchaîner les actions sur la base de soutiens proche et lointain Enchaîner les rôles tenus pour harceler, freiner, bloquer, plaquer, arracher, intercepter <p><u>Attaque :</u> L'équipe s'organise collectivement pour alterner : avancer par relais avec ou sans regroupements et « déblayages » après blocage du joueur qui a perforé. L'enchaînement d'actions répond à la nécessité de s'entraider pour transmettre le ballon en particulier sur les regroupements. Les élèves doivent :</p> <ul style="list-style-type: none"> Créer et exploiter un surnombre Jouer en avançant Passer à des joueurs en mouvement Fixer, percuter, libérer Fixer donner dans l'intervalle <p>Au niveau offensif et défensif les équipes doivent se structurer collectivement lors des phases dynamiques (regroupements) et statiques (mêlées, touches)</p> <ul style="list-style-type: none"> 		<p>Connaissance de soi</p> <p>Les choix prioritaires apparaissent en caractères gras. Ils sont à moduler selon le contexte (classe, élèves).</p> <p>Avant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se prépare physiquement (échauffement général et spécifique). Coopère, avec un partenaire, pour la réalisation d'exercices spécifiques <p>Pendant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilise de façon optimale les ressources possédées au regard des modalités d'actions possibles et autorisées <p>A la fin de la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprécie objectivement le niveau de sa prestation <p>Pendant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtrise l'ensemble des réactions émotionnelles : d'agressivité envers l'ensemble des joueurs et arbitres d'affectivité due au contact. Adapte ses choix à l'évolution du jeu 		<p>Savoir-faire sociaux</p> <p>Les choix prioritaires apparaissent en caractères gras. Ils sont à moduler selon le contexte (classe, élèves).</p> <ul style="list-style-type: none"> Observe : recueille les données pour élaborer un projet collectif Intègre de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel et aux différentes modalités de blocage et placage Se forme au rôle d'arbitre (règlement, placement, gestes, attitude) Se concerte et analyse pendant et après l'action pour être efficace Respecte l'adversaire, l'arbitre et les règles en tant que spectateur Construit collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe (accepter la défaite, accepter et respecter les décisions de l'arbitre, faire et accepter les critiques constructives, respecter l'adversaire, accepter les erreurs de ses partenaires...) 	
<p>CONNAISSANCES : informations</p> <p>Gestion des ressources durant la rencontre</p> <p>Principes généraux d'attaque et de défense et de leur interaction</p> <p>Indices à prélever et analyser pour faire des choix efficaces</p> <p>Nécessité et moyens de la maîtrise de l'engagement physique</p> <p>Importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive et ludique.</p> <p>Règlement, sa logique, son évolution</p> <p>Evolution du rugby</p> <ul style="list-style-type: none"> 					
<p>SITUATION PROPOSEE</p> <p>Rencontre arbitrée à 7 contre 7, sur un terrain de 50m sur 40m (ou 60/50), se déroulant en 2 mi-temps de 8 à 10 mn avec 2 mn de récupération. Il s'agit d'obtenir le gain de la rencontre. Un essai vaut 5 points (pas de transformation). Les règles sont celles du règlement fédéral et sont adaptées pour ce qui concerne le jeu au pied, la mêlée et la touche. Le jeu au pied indirect en touche est seulement autorisé. La mêlée se joue à 3 de front sans poussée et le demi de mêlée reste derrière celle-ci. La touche est composée d'un alignement de 2 ou 3 joueurs. Toutes les pénalités sont jouées à la main.</p>					

RUGBY	COMPETENCES ATTENDUES		CYCLE TERMINAL : NIVEAU 2
Obtenir le gain d'une rencontre de hand-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant un(e) ou deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu entre 6m et 12m. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.			
CONNAISSANCES: informations			
<p><i>Les choix prioritaires apparaissent en caractères gras. Ils sont à moduler selon le contexte (classe, élèves).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Principes généraux d'attaque et de défense et de leur interaction Indices à prélever et analyser pour faire des choix efficaces Gestion des ressources durant la rencontre. Nécessité et moyens de la maîtrise de l'engagement physique Importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive et ludique Règlement, sa logique, son évolution Evolution du rugby 	<p>Techniques et tactiques</p> <p>Les élèves jouent collectivement en construisant un jeu offensif qui assure la continuité du mouvement. L'objectif est de transmettre au-delà de la ligne d'avantage avant d'être pris.</p> <p>Par rapport au niveau 1, ne sont abordés ici que les axes de complexification.</p> <p>Défense : L'équipe s'organise en une défense en ligne pour récupérer la balle en exerçant une pression maximum sur les joueurs par une défense individualisée. Les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> Enchaînent les rôles tenus pour harceler, freiner, bloquer, plaquer, arracher, intercepter Se replacent rapidement lors des phases dynamiques pour défendre ou exploiter les ballons récupérés ; Maîtrisent tous les types de placage <p>Attaque : Les élèves assurent la continuité du mouvement en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement afin de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Créer et exploiter un surnombre Fixer et donner dans l'intervalle ou percuter, libérer Passer à des joueurs en mouvement qui avancent Jouer un contre un 	<p>Connaissances de soi</p> <p><i>Les choix prioritaires apparaissent en caractères gras. Ils sont à moduler selon le contexte (classe, élèves).</i></p> <p>Avant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se prépare physiquement (échauffement général et spécifique). Coopère, avec un partenaire, pour la réalisation d'exercices spécifiques <p>Pendant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilise de façon optimale les ressources possédées au regard des modalités d'actions possibles et autorisées <p>A la fin de la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprécie objectivement le niveau de sa prestation <p>Pendant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtrise l'ensemble des réactions émotionnelles : d'agressivité envers l'ensemble des joueurs et arbitres et d'affectivité due au contact Adapte ses choix à l'évolution du jeu 	<p>Savoir-faire sociaux</p> <p><i>Les choix prioritaires apparaissent en caractères gras. Ils sont à moduler selon le contexte (classe, élèves).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Intègre de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel Se forme au rôle d'arbitre (règlement, placement, gestes, attitude) Observe : recueille les données pour élaborer un projet collectif Manage : pendant et après l'action, se concentre et analyse pour être efficace Construit collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe (accepter la défaite, accepter et respecter les décisions de l'arbitre, faire et accepter les critiques constructives, respecter l'adversaire, accepter les erreurs de ses partenaires...) Respecte l'adversaire, l'arbitre et les règles en tant que spectateur
<p align="center">SITUATION PROPOSEE</p> <p>Rencontre arbitrée à 7 contre 7, sur un terrain de 50m sur 40m (ou 60/50, ou 60/55), se déroulant en 2 mi-temps 10 mn avec 2 mn (ou 5 mn) de récupération. Il s'agit d'obtenir le gain de la rencontre. Un essai vaut 5 points (pas de transformation). Les règles sont celles du règlement fédéral et sont adaptées pour ce qui concerne le jeu au pied, la mêlée et la touche. Le jeu au pied indirect en touche est seulement autorisé. La mêlée se joue à 3 de front (ou 2 + 1 liés) sans poussée et le demi de mêlée reste derrière celle-ci. La touche est composée d'un alignement de 2 ou 3 joueurs.</p>			