

RUGBY		COMPÉTENCES ATTENDUES		SECONDE	
Obtenir le gain d'une rencontre de hand-ball en utilisant prioritairement la montée rapide de la balle face à une défense qui cherche à la récupérer le plus rapidement possible dans le respect de l'autre et des règles.					
CONNAISSANCES : informations					
<p>Les choix prioritaires apparaissent en caractères gras. Ils sont à moduler selon le contexte (classe, élèves).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indices à prélever et analyser pour faire des choix efficaces • Importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive et ludique • Nécessité et moyens de la maîtrise de l'engagement physique • Principes généraux d'attaque et de défense et de leur interaction • Règlement, sa logique, son évolution • Gestion des ressources durant la rencontre • Évolution du rugby • 	<p>Techniques et tactiques</p> <p>Le joueur décide rapidement de la modalité de progression (perforer ou contourner) pour franchir la ligne d'avantage.</p> <p>Attaque : L'équipe utilise l'espace de jeu pour créer et utiliser le déséquilibre en perforant et/ou en contournant la défense, en conservant la balle le plus longtemps possible. Il faut par l'enchaînement d'actions avancer dans l'axe du terrain pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transmettre très rapidement le ballon par des relais pour perforer ou contourner • Enchaîner les gestes fondamentaux : libérer la halle pour la conserver et la faire progresser, transmettre en course ... • Enchaîner les rôles dans les phases offensives (se grouper, pousser, se déployer, fixer, donner, s'engager....) <p>Défense : Utilise les moyens adaptés pour arrêter la progression de l'adversaire (plaquer, bloquer, arracher, intercepter, pousser)</p> <p>L'ensemble des connaissances nécessite de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser les changements de tâches imposés par les changements de statut (attaquant-défenseur) • ... 	<p>CONNAISSANCES : procédures</p> <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"> • Maîtrise l'ensemble des réactions émotionnelles : d'agressivité envers l'ensemble des joueurs et arbitres, d'appréhension liée à la distance de charge, d'affectivité due au contact <p>À 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"> • Utilise de façon optimale les ressources possédées au regard des modalités d'actions possibles et autorisées • Adapte ses choix à l'évolution du jeu • 	<p>Savoir-faire sociaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les choix prioritaires apparaissent en caractères gras. Ils sont à moduler selon le contexte (classe, élèves). • Intègre de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel et aux différentes modalités de blocage et placement • Observe : recueille les données pour élaborer un projet collectif • 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 • Se forme au rôle d'arbitre (règlement), placement, gestes, attitude • Se concentre et analyse pendant et après l'action pour être efficace • 		
SITUATION PROPOSÉE					
Rencontre arbitrée à 7 contre 7, sur un terrain de 50m sur 40m, se déroulant en 2 mi-temps de 8 minutes 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. Le jeu au pied indirect en touche est seulement autorisé. La mêlée et la touche sont remplacées par un coup franc joué à la main. Toutes les pénalités sont jouées à la main.					