



## JOUR DE TOP 14 - CYCLE 3



### OBJECTIF(S) MATHÉMATIQUES

- Résoudre des problèmes d'organisation et de gestion de données numériques

### COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Prélever des données numériques à partir de supports variés. Produire des tableaux pour organiser les données numériques.
- Lire ou construire des représentations de données sous plusieurs formes (tableau en deux ou plusieurs colonnes, à double entrée)
- Organiser des données issues d'autres enseignements pour les traiter.

### OBJECTIFS LANGAGIERS

- Acquérir le lexique spécifique au rugby pour pouvoir traiter les problèmes numériques liés aux situations proposées : essai, transformation, pénalité, drop-goal, bonus offensif, bonus défensif
- Transférer cet apport lexical dans une situation problème complexe combinant situations de cumul (additives), de différence (soustractives) et multiplicatives

### LA DEMARCHE :

1. Présentation de la mission et de son objet : journalisme sportif autour du championnat de France de rugby
2. Utilisation de la vidéo pour découvrir ou revoir les différentes façons de marquer au rugby et les différents nombres de points attribués aux types de marque.
3. Description de l'évènement (journée de championnat) et mise à disposition des règles pour établir un classement
4. Recherche pour établir les scores des matchs à partir des données.
5. Utilisation des scores pour établir la feuille de classement.

### MODALITES D'ORGANISATION

En groupe-classe, en ateliers ou en individuel

### CONSIGNE

A partir des éléments donnés pour réussir la mission qui vous est confiée, établir le tableau des scores de la journée pour ensuite produire le tableau de classement à l'issue de la 12<sup>e</sup> journée de top 14.

### MATERIEL

- Vidéo « Le Rugby expliqué aux enfants »
- Une de « Midi Olympique »
- Tableau de classement de la 11<sup>e</sup> journée, présentation de la 12<sup>e</sup> journée
- Tableaux vierges scores et classement

### POUR ALLER PLUS LOIN :

- Vivre les situations de jeu « Rugby Toucher » en EPS
- Localisation des clubs du Top 14 sur la carte de France en Géographie
- Domaine artistique : chants de clubs (La pena baiona par ex) pour aller vers l'international (haka, hymnes étrangers)
- Lien avec la littérature de jeunesse : « Passe à Beau ! » d'Yvan Pommaux/ « La Grande Fête du Rugby » de Bernard Chambaz/ « Astérix chez les Bretons » de René Goscinny et Albert Uderzo