APSA RUGBY CYCLE 4

Situation de référence pour l'évaluation sommative					
Matchs en 8 contre 8 maxi (ou 6x6 selon le niveau de jeu atteint) , de 4x 6 minutes intercalées de temps morts de concertation et de récupération de 2 min sur un terrain de 20x35 m Les règles définies au préalable sont : • jeu à la main privilégié • contacts au dessus de la ceinture interdits • raffut interdit • mise en jeu à la main, balle levée ou posée au sol • hors jeu interdit					
Attendus de fin de cycle PROFESSEUR	**Compétence évaluée ELEVE**	**Maîtrise insuffisante**	**Maîtrise fragile**	**Maîtrise satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
1. Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe :	**LE JOUEUR**	* PB : *Réception* : réception à l'arrêt et transmission hasardeuse *Etre en mouvement vers la cible :* court épisodiquement * Aide au PB : *Se démarquer :*se rapproche épisodiquement du PB * Défenseur : *Défendre sa cible* : s'oppose à la progression lorsqu'il est dans le même secteur en dissuadant sa course ou en le bloquant 1x sur 2	* PB : *Réception* : en mouvement et proche du porteur- transmission en direction des mains avec une force mesurée *Etre en mouvement vers la cible* : court vers la cible mais sans changement de vitesse * Aide au PB : *Se démarquer :* se place à hauteur de passe pour donner une solution en 1er soutien * Défenseur : *Défendre sa cible :*s'intercale systématiquement dans le couloir de jeu , intervient pour ceinturer le PB mais peu efficace	* PB : *Réception* :Idem en continuité de jeu « je donne je soutiens » *Etre en mouvement vers la cible :* continue le jeu en évitant les défenseurs ou en les fixant * Aide au PB : *Se démarquer :* se place à hauteur de passe pour donner une solution en 1er soutien , en 2ème soutien * Défenseur : *Défendre sa cible :* anticipe l'emplacement du couloir et est capable d'intercepter cherche la récupération du ballon grâce à ses plaquages	* PB : *Réception* : idem + je crée un maul , je crée un ruck *Etre en mouvement vers la cible :* idem + changement de vitesse pour passer un adversaire * Aide au PB : *Se démarquer* : idem + anticipe en courant dans l'espace libre à investir * Défenseur : *Défendre sa cible :* idem + bloque ou plaque l'adversaire de manière quasi systématique ; placement en 2ème ligne et intervient après la 1ère ligne dans son couloir
2. Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et **du rapport de force**	**LE STRATEGE**	*Quelle prise d'initiative ? Je me débarrasse du ballon sans prendre de l'information sur les adversaires et mes partenaires	* Quelle prise d'initiative ? J'avance mais peu à la fois , je passe rapidemment le ballon	* Quelle prise d'initiative ? J'avance quand pas de défenseur face à moi , je vais au contact systématiquement	* Quelle prise d'initiative ? J'avance systématiquement , je vais au contact ou passe en fonction du placement de l'adversaire
3 . Accepter le resultat de la rencontre et savoir l'analyser avec	**L'ARBITRE**	* Arbitre : Ne connaît pas les règles du jeu Remplit mal la feuille de tournoi	* Arbitre : Connaît en partie les règles, compte les points mais n'annonce pas le	* Arbitre : Connaît le règlement, compte les points, annonce le score	* Arbitre : Idem et s'impose de part sa voix, sa posture, fait les gestes de changement

objectivité	**L'OBSERVATEUR** **LE FAIRPLAY**		score Remplit la feuille de tournoi	Remplit la feuille de tournoi	de service
4. Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre		* Observateur : N'écoute pas les consignes, n'observe rien	* Observateur : Observe de manière aléatoire, informations peu fiables (écart entre celles du prof et lui)	* Observateur : Observe de manière fiable et donne les informations à l'observé	* Observateur : Observe de manière fiable et sait mettre en relation les informations, conseils adaptés
5. Observer et co arbitrer		* Le joueur fairplay : Conteste l'arbitrage Refuse de jouer avec certains camarades	* Le joueur fairplay : Conteste l'arbitrage et / ou refuse de jouer avec certains camarades	* Le joueur fairplay : Accepte l'arbitrage des élèves, accepte de jouer, de serrer la main à la fin de la rencontre, d'aider n'importe lequel de ses camarades	* Le joueur fairplay : Idem + donne des conseils à ses partenaires

COMPETENCE 1: LE JOUEUR

4

*** PB :**
Réception : à l'arrêt
et transmission hasardeuse
Etre en mouvement vers la cible :
court épisodiquement

*** Aide au PB** :
*se démarquer :*se rapproche
épisodiquement du PB

*** Défenseur :**
Défendre sa cible : s'oppose à
la progression
lorsqu'il est dans le même
secteur en dissuadant sa course ou
en le bloquant 1x sur 2

3

*** PB :**
Réception : en mouvement et proche
du porteur- transmission en
direction des mains avec une
force mesurée
Etre en mouvement vers la cible :
court vers la cible mais sans
changement de vitesse

*** Aide au PB :**
Se démarquer : se place à hauteur
de passe pour donner
une solution en 1er soutien

*** Défenseur :**
Défendre sa cible :
s'intercale systématiquement
dans le couloir de jeu ,
intervient pour ceinturer
le PB mais peu efficace

2

*** PB :**
Réception :Idem en continuité
de jeu « je donne je soutiens »
Etre en mouvement vers la cible :
continue le jeu en
évitant les défenseurs ou en les fixant

*** Aide au PB :**
Se démarquer :
se place à hauteur de passe
pour donner une solution en
1er soutien , en 2ème soutien

*** Défenseur :**
Défendre sa cible :
anticipe l'emplacement du
couloir et est capable d'intercepter
cherche la récupération
du ballon grâce à ses plaquages

1

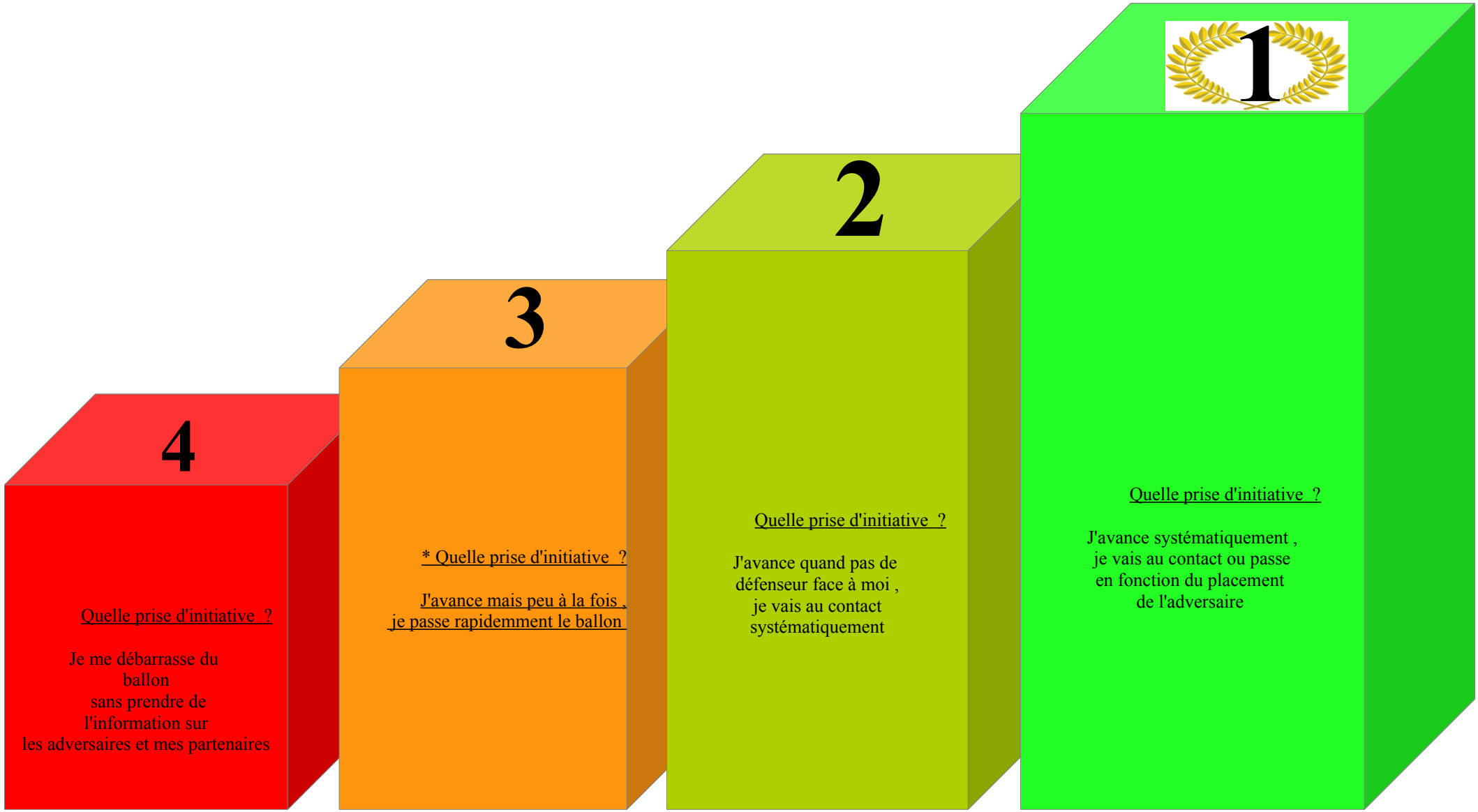
*** PB :**
Réception : idem + je crée un maul ,
je crée un ruck
Etre en mouvement vers la cible :
idem +
changement de vitesse
pour passer un adversaire

Etre en mouvement vers la cible :
idem + changement de vitesse
pour passer un adversaire

*** Aide au PB :**
Se démarquer :
idem + anticipe en
courant dans l'espace libre à investir

*** Défenseur :**
Défendre sa cible :
idem + bloque ou plaque l'adversaire
de manière quasi systématique ;
placement en 2ème ligne et intervient
après la 1ère ligne dans son couloir

COMPETENCE 2 : LE STRATEGE



COMPETENCE 3 : L'ARBITRE , L'OBSERVATEUR , LE FAIRPLAY

4

* Arbitre :
Ne connaît pas les règles du jeu
Remplit mal la feuille de tournoi

* Observateur :
N'écoute pas les consignes, n'observe rien

* Le joueur fairplay :
Conteste l'arbitrage
Refuse de jouer avec certains camarades

3

* Arbitre :
Connaît en partie les règles, compte les points mais n'annonce pas le score
Remplit la feuille de tournoi

* Observateur :
Observe de manière aléatoire, informations peu fiables (écart entre celles du prof et lui)

* Le joueur fairplay :
Conteste l'arbitrage et / ou refuse de jouer avec certains camarades

2

* Arbitre :
Connaît le règlement, compte les points, annonce le score
Remplit la feuille de tournoi

* Observateur :
Observe de manière fiable et donne les informations à l'observé

* Le joueur fairplay :
Accepte l'arbitrage des élèves, accepte de jouer, de serrer la main à la fin de la rencontre, d'aider n'importe lequel de ses camarades

1

* Arbitre :
Idem et s'impose de part sa voix, sa posture, fait les gestes de changement de service

* Observateur :
Observe de manière fiable et sait mettre en relation les informations, conseils adaptés

* Le joueur fairplay :
Idem + donne des conseils à ses partenaires