**Fiche ressource académique**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Domaines du socle | Compétences générales EPS :  **Cocher celles qui sont prioritairement travaillées** |  |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps |  |
|  | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | CG2 S’approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils |  |
| **APSA SUPPORT****RUGBY** | D3 La formation de la personne et du citoyen | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités |  |
|  | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique  |  |
|  |  |  |  |
|  |   | CHOIX PEDAGOGIQUES | EVALUATION DE FIN DE CYCLE |
|  | « Ce qu’il y a à apprendre »/ enjeux d’apprentissage | Exemple de mises en œuvre/ choix de stratégies |
| **ATTENDUS DE FIN DE CYCLE**1. S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant des situations favorables de marque2. Maintenir un temps moteur efficace sur le temps de jeu prévu**3.** Respecter le partenaire, l’adversaire et l’arbitreDOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 1 et 4 | **ROLE(S)****JOUEUR** | **PB (Porteur de Balle) :**\*le joueur choisit un enchaînement d’actions offensives (avance, se retourne et conserve ou avance et passe ou avance)\*le joueur sait exploiter une opportunité simple pour gagner du terrain\*le joueur s’organise corporellement pour réaliser une course et passer en arrière (dissociation)**NPB (Non Porteur de Balle) :**\*le joueur se replace en arrière du ballon = être un soutien\*le joueur se replace pour offrir une continuité au jeu (en V / ballon)**\***le joueur se reconnaît soutien (proche ballon = concerné par regroupement ou aide) ou partenaire (loin du ballon = replacement). Donc le joueur écarte le jeu**DEF**(**Défenseur) :**\*le joueur s'engage physiquement et coordonne les actions des bras et des jambes pour maintenir son équilibre\***C**ontrôle la chute et celle de l’adversaire\***A**ccepter la confrontation avec des adversaires dans le cadre d'un règlement explicité, adapté et différencié. Respecter la règle d’OR « je ne fais pas mal, je ne me fais pas mal » (cf rugby touch) | \***Béret : 1 c 1** 3 zones à franchir pour gagner\* **Béret : 2 c 1**,  3 zones Celui qui ramasse, une fois touché doit donner sa balle (r**è**gles rugby)\***confrontation** 4 c4 avec 2 zones de marque par équipe = construire l’utilité du NPB = se replacer dans les espaces libres.\***épervier** : chaque groupe de 3 a une balle = la balle doit traverser l’espace. Si je suis touché balle en main je dois m’arrêter et poser la balle au sol.règle essentielle : passe en arrière donc c’est celui qui est porteur de balle qui doit courir !Le groupe arrivé en dernier devient épervier statique en plus du 1er épervier.épervierEvolution : pour stopper la balle je dois ceinturer\***Rugby touch** (doit être touché par 2 adversaires différents) sans amener au sol : le PB touché doits’arrêter et faire une passeEvolution : lorsqu’il est touché il doit poser la balle au sol (sollicite le soutien) | **Maîtrise Insuffisante****L’équipe atteint rarement la zone de marque en raison d’un jeu figé « en grappe »**Porteur de balle (**PB**) : statique ou se préserve en se débarrassant du ballon.Non porteur de balle (**NPB**) : s’éloigne du jeuDéfenseur (**D**) : joueur spectateur. |
| **Maîtrise Fragile****L’équipe progresse vers la zone de marque mais l’atteint rarement****PB :** apparition d’une progression vers la cible et de quelques actions de lutte, transmission hasardeuse du ballon.**NPB :** se rapproche souvent du porteur mais pas forcément bien placé (hors-jeu).**D**: participe au mouvement avec un engagement limité (touche au lieu de ceinturer, …). |
| **Maîtrise Satisfaisante****L’équipe avance et atteint la zone de marque de manière fortuite par des actions individuelles.****PB** : avance et tente d’assurer la conservation du ballon.**NPB** : propose des solutions au PB de manière occasionnelle (arrachage, soutien, passes en mouvement)**D** : cherche à bloquer la progression de l’adversaire (ceinture à la taille sans mise en échec,..) |
| **Très Bonne Maîtrise****L’équipe avance et atteint la zone de marque par un début d’organisation collective.****PB** : avance et assure la conservation et la transmission du ballon de manière plus efficace.**NPB** : assure un soutien plus efficace (poussée dans l’axe, placement par rapport au PB, rarement en avant du ballon)**D** : le joueur s’engage dans des actions de lutte collective, met en échec le porteur du ballon (amène au sol ou en touche, bloque, arrache) |
|  |  |  |  |
| **ATTENDUS DE FIN DE CYCLE**4. Assurer différents rôles sociaux inhérents à l’activité et à l’organisation de la classeDOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | **ROLE(S)****ARBITRE** | * connaître les principales règles du jeu.
* connaître les limites du terrain.
* siffler au bon moment et fort.
* se déplacer en fonction du ballon sans gêner le jeu.
* intervenir en touchant la balle quand nécessaire.
* expliquer la raison d’un coup de sifflet (rappel du règlement).
* replacer les joueurs avant de relancer le jeu (défenseurs à 5m).
* connaître les réparations en fonction des fautes.
 | * arbitrage à 2 au départ, partager les rôles (juges de touche, noter le score).
* courir sur les lignes du terrain pour en connaître les limites.
* favoriser l'arbitrage sur toutes les situations dès que possible.
* demander aux arbitre de toucher la balle à chaque coup de sifflet = qu’il se sente concerné !
* demander un temps d’explication à chaque coup de sifflet (« j’ai sifflé parce que… » et annoncer la réparation correspondante : « la balle est aux… »)
 | **Maîtrise Insuffisante****L’arbitre :**L’élève est peu concerné par son rôle, la règle est méconnue, il a une attitude passive. |
| **Maîtrise Fragile****L’arbitre :**L’élève est attentif mais hésitant ; il connait partiellement le règlement. |
| **Maîtrise Satisfaisante** **L’arbitre :**Il prend des décisions correctes et assurées. |
| **Très Bonne Maîtrise****L’arbitre :**Il prend des décisions correctes et assurées en utilisant une gestuelle adaptée. |
|  |  |  |  |  |
| **ATTENDUS DE FIN DE CYCLE**4. Assurer différents rôles sociaux inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe5. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenterDOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | **ROLE(S)****COACH****OBSERVATEUR** | * Etre concentré.
* Remplir une fiche avec 1 ou 2 critère(s) = savoir quoi observer !
* Savoir interpréter les données récoltées.
* Réaliser des changements pour que l’ensemble des joueurs participent.
 | observations gérées individuellement ou par groupes :* Proposer des fiches d'observation quantitatives.
* Faire verbaliser le résultat observé.
* Proposer une feuille de match.
* Définir les rôles dans la rotation des matchs (l’équipe A joue contre l’équipe B pendant que C arbitre et D observe).
* Fiche d’observation simple avec un seul critère (ex : l’équipe a la balle : combien de fois elle l’a perd et combien de fois elle marque… ou bien en quelle zone lle perd la balle)
 | **Maîtrise Insuffisante**▪ Le coach/observateur n’est pas concerné par son rôle (recueil erroné, méconnaissance des critères). |
| **Maîtrise Fragile**▪ La méthode de recueil est comprise mais comporte encore des erreurs. |
| **Maîtrise Satisfaisante** ▪ Recueil fiable de un ou deux critères. |
| **Très Bonne Maîtrise**▪ Le coach/observateur recueille des critères et propose une analyse. |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue**Dans une situation en supériorité numérique (ex : 4c4 avec un joueur **joker** qui ne fait qu’attaquer ou 5c5 avec 2 jokers), chercher le gain du match en atteignant une zone de marque face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.Arbitrage règlementaire sans plaquage : je ceinture = le joueur doit s’arrêter. Faire évoluer son jeu en fonction des observations effectuées. |