

Nom :

Prénom :

Classe :



CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

RUGBY

UNE FINALITE

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

Les 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture	5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS	4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les compétences générales
1. Les langages pour penser et communiquer 2. Les méthodes et outils pour apprendre 3. La formation de la personne et du citoyen 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques 5. Les représentations du monde et l'activité humaine	1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps 2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils 3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités 4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière 5. S'approprier une culture physique sportive et artistique	1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée 2. Adapter ses déplacements à des environnements variés 3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique 4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

		COMPETENCES VISEES (Connaissances, capacités, et attitudes)			
Domaines du Socle	Attendus de fin de cycle :	Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant des actions offensives basées sur l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et co-arbitrer.		Domaines du Socle	
		<u>Découverte</u> D'une logique d'évitement.....	<u>Approfondissement</u>à une logique d'alternance jeu groupé / jeu déployé		
1 / Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur					
D1	<input type="checkbox"/> PB : La passe réglementaire vers l'arrière est maîtrisée, mais des difficultés à opter pour le bon choix en attaque en fonction de la position de la défense <input type="checkbox"/> Souvent sous la pression de la défense, prend des informations à la hâte et libère rapidement son ballon <input type="checkbox"/> Par peur du contact, privilégie souvent le débordement à la percussive et il ne parvient à fixer la défense <input type="checkbox"/> Libère la balle pour ses partenaires trop tardivement lors des regroupements <input type="checkbox"/> NPB : des tentatives de soutien au PB mais pas de façon systématique <input type="checkbox"/> Se tient à une distance trop importante du PB pour offrir un soutien de qualité <input type="checkbox"/> Un début d'organisation collective en attaque, en défense cherche à bloquer la progression du ballon sans toutefois chercher systématiquement le plaquage du PB <input type="checkbox"/> Jeu rapide essentiellement, manque d'organisation en attaque placée <input type="checkbox"/> La maîtrise des 3 rôles n'est pas encore assurée	<input type="checkbox"/> PB : Prend des informations et choisit entre jeu déployé ou jeu groupé en fonction de la position des défenseurs, par des passes de qualité <input type="checkbox"/> Oriente ses courses vers l'en-but adverse en accélérant à la prise de balle pour franchir un intervalle ou fixer / passer. <input type="checkbox"/> Percute ou cadre et déborde en 1X1. <input type="checkbox"/> Libère la balle pour ses partenaires <input type="checkbox"/> NPB : a un rôle sans ballon lors des regroupements <input type="checkbox"/> Règle sa course sur celle du PB pour offrir un soutien latéral proche et en mouvement. <input type="checkbox"/> Soutient le PB en assurant des rôles précis lors des regroupements (arracheur, pousseur, protecteur). <input type="checkbox"/> Il élabore un projet d'organisation collective simple, permettant le choix d'un jeu en pénétration ou d'un jeu déployé en attaque, en défense avance vers le PB pour diminuer le temps d'initiative et réduire la progression adverse. <input type="checkbox"/> Maîtrise des différents rôles et postes pour s'organiser	D1		
2/ Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force					
D1-D4	<input type="checkbox"/> Le joueur sait passer du statut d'attaquant à celui de défenseur, quelques positions de hors jeu lors des regroupements (NPB) <input type="checkbox"/> En tant que défenseur, il parvient rarement à intercepter le ballon ou arrêter la progression du PB <input type="checkbox"/> Il profite guère des temps mort durant les matchs pour récupérer <input type="checkbox"/> Des difficultés pour adapter son jeu en fonction de l'évolution du score et de son état de fatigue	<input type="checkbox"/> Le joueur sait passer rapidement du statut d'attaquant à celui de défenseur <input type="checkbox"/> En tant que défenseur, contrôle son engagement tout en cherchant à intercepter le ballon ou arrêter la progression du PB (plaquage) <input type="checkbox"/> Il profite des temps mort durant les matchs pour récupérer <input type="checkbox"/> Le joueur est capable d'adapter son jeu en fonction de l'évolution du score et de son état de fatigue	D1-D4		
3/ Observer et co-arbitrer					
D2-D3	<input type="checkbox"/> Elève attentif mais parfois hésitant (règlement) <input type="checkbox"/> Concentré sur sa tâche d'observation, parvient à relever des indicateurs simples (quantitatifs) <input type="checkbox"/> Propose quelques conseils de façon anecdotique	<input type="checkbox"/> Attentif, prend les bonnes décisions avec une gestuelle et un vocabulaire adapté. Score bien géré. <input type="checkbox"/> Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité <input type="checkbox"/> Propose des conseils simples en ciblant les points forts et les points faibles des joueurs observés	D2-D3		

Nom :

Prénom :

Classe :

4/ Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre

D3	<input type="checkbox"/> Le joueur éprouve quelques difficultés à contenir ses émotions <input type="checkbox"/> Le joueur s'intéresse parfois à ses camarades durant la pratique <input type="checkbox"/> Respecte partenaires, adversaires et l'arbitre	<input type="checkbox"/> Une bonne maîtrise de soi <input type="checkbox"/> Elève bienveillant vis-à-vis de ses camarades : il se met à leurs services pour leur permettre de progresser <input type="checkbox"/> Respecte les adversaires, les partenaires et l'arbitre et fait preuve de fair-play	D3
----	---	--	----

5/ Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

D2-D3-D5	<input type="checkbox"/> Accepte le score mais éprouve des difficultés pour analyser la rencontre	<input type="checkbox"/> Accepte le score, est en mesure d'analyser de façon très pertinente la rencontre et d'en dégager des enseignements	D2-D3-D5
----------	---	---	----------

Une compétence visée est acquise si et seulement si l'ensemble des items pour un niveau est validé.

COMPETENCES TRAVAILLEES DURANT LE CYCLE (ce qu'il y a à apprendre)

Dimension motrice (Capacités)	Dimension méthodologique (Connaissances, attitudes)	Dimension sociale (Attitudes)
<ul style="list-style-type: none"> Prendre des informations pour prendre la bonne décision Maîtrise des 3 rôles : PB, NPB, défenseur PB : alternance jeu groupé / jeu déployé en fonction de la défense NPB : offrir un soutien efficace au PB Défenseur : intervenir rapidement par un plaquage efficace sur le PB / se replacer au sein de son équipe Elaborer un projet collectif simple à partir de différentes stratégies (attaque /défense) 	<ul style="list-style-type: none"> Observer, relever, exploiter les indicateurs Donner des conseils à un joueur pour qu'il progresse dans son jeu Arbitrer, connaître le règlement et le faire respecter de façon impartiale S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif 	<ul style="list-style-type: none"> Agir dans le respect de soi, des autres, du matériel Recueillir des informations Travailler avec les autres, s'entraider, aider à installer les situations de travail et ranger Accepter de recevoir des conseils de camarades Faire preuve de combativité (en faisant la distinction avec l'agressivité)

EVALUATION SOCLEE

Domaines du socle	Items	Niveau de maîtrise			
		Insuffisant I - Fragile F -	Satisfaisant S -	Très bonne maîtrise TB	
Des langages pour penser et communiquer (Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps)	- L'élève s'engage avec ses ressources pour réaliser une performance	I	F	S	TB
	- Il prend des informations dans le jeu pour prendre la bonne décision	I	F	S	TB
	- Il est efficace en tant que PB et opte pour le choix pertinent en fonction des informations prélevées	I	F	S	TB
	- Il connaît l'organisation à adopter en attaque, en défense et la répartition des postes	I	F	S	TB
	- En tant que NPB, il se positionne pour venir en soutien au PB	I	F	S	TB
	- Dans le rôle de défenseur, il met tout en œuvre pour récupérer rapidement le ballon	I	F	S	TB
Des méthodes et des outils pour apprendre (S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils)	- Il utilise une fiche d'observation pour analyser le jeu d'une équipe	I	F	S	TB
	- Il propose des axes tactiques simples pour améliorer le jeu d'une autre équipe	I	F	S	TB
	- Il s'engage dans la construction et la réalisation d'un projet collectif	I	F	S	TB
La formation de la personne et du citoyen (Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités)	- Il aide ses camarades en toute humilité	I	F	S	TB
	- Il écoute, prend en compte et exploite les conseils donnés par le coach	I	F	S	TB
	- Il applique avec sérieux les consignes et les règles	I	F	S	TB
	- Il organise les matchs sur un terrain	I	F	S	TB
Les systèmes naturels et les systèmes techniques (Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière)	- L'élève se prépare à l'effort en tenant compte de l'activité et de ses ressources	I	F	S	TB
	- Il gère l'intensité de son effort pour être efficace sur plusieurs matchs	I	F	S	TB
	- Il persévère pour progresser	I	F	S	TB
Les représentations du monde et de l'activité humaine (S'approprier une culture physique sportive et artistique)	- Il est curieux dans sa pratique	I	F	S	TB