**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 marque  2. Maintenir un temps moteur efficace sur le temps de jeu prévu  **3.** Respecter le partenaire, l’adversaire et l’arbitre  DOMAINES 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.  épervier  Evolution : 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 passe  Evolution : 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 jeu  Défenseur (**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 classe  DOMAINES 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 classe  5. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter  DOMAINES 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. | | | | | | |