

Evaluation FIN de CYCLE N°1(individuelle)

	Porteur de balle			Défenseur			Soutien proche			RESPECT	
	Refuse de prendre le ballon	Court en arrière ou de travers Se débarrasse ou perd le ballon	Avance et conserve le ballon	Spectateur Esquive le contact	Freine le PB (attrape, bloque)	Placage (amène au sol le PB)	Spectateur	Participe aux regroupements et à la poussée	Arrache, ramasse, relais pour faire vivre le ballon	Action dangereuse (exclusion)	Manquement aux règles fondamentales

Exemples : Evaluation COLLECTIVE (efficacité collective)

ATTAQUE

	Nombre de possession de balle	Zones franchies	Accès à la zone de marque	Essais	Perte de balle
Equipe bleue					
Equipe rouge					
Equipe jaune					

DEFENSE

	Zones franchies (repousse l'adversaire)	Blocage /Placage (arrêt de l'adversaire)	Récupération de ballon	Pousser en touche
Equipe bleue				
Equipe rouge				
Equipe jaune				

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : RUGBY

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
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.	Matches à 6 contre 6 (jusqu'à à 8 contre 8 selon l'effectif de la classe) sur un terrain de largeur adaptée au nombre de joueurs. Les équipes sont de rapport de force équilibré a priori, et peuvent être changées entre les matchs. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre au large ou au près. Les règles essentielles du rugby à 7 sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : pas de jeu au pied, points pour des zones franchies, touches à la main, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, etc.).

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu en gagne terrain Jeu simple lié à la progression du ballon dans l'axe, vers l'en-but adverse. 0 - 2,5	Jeu en pénétration ou en évitement Enchaînement des actions offensives basées sur l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5	Jeu varié en pénétration, ou en évitement Attaque intentionnelle de la ligne d'avantage, en alternant rapidement évitement et pénétration en s'adaptant constamment au rapport de force. 5 - 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent et peu collectif Avance vers la cible le ballon en main, mais ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur engagé en groupé pénétrant et déployé court par des actions simples Assure la conservation du ballon, ou transmet celui-ci. Bloque en contrôlant l'offensive adverse. 4 - 6	Joueur engagé en groupé pénétrant et déployé par des actions variées Bonifie les balles au contact, au près et au large. Contribue au franchissement de la ligne d'avantage et stoppe l'offensive adverse. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. 2 - 3	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec une grande fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent ainsi d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée à la mi-temps.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève démontre la maîtrise des contenus moteurs et sociaux relatifs à la préservation de l'intégrité physique et morale des joueurs. Il montre une maîtrise de ses émotions et de ses relations avec les autres. Il n'a pas été exclu plus d'une fois.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.