

Académie de Bordeaux 	Référentiel certificatif enseignement commun EPS	CA4
Etablissement : Lycée Palissy Bd de la Liberté AGEN		
Éléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique : Accéder à un patrimoine culturel dans lequel l'élève peut se situer en tant que pratiquant et spectateur. Le rugby correspond à une Culture locale forte. Il est pratiqué dans tous les collèges avec en point fort : la journée départementale des 6èmes et des secondes où l'accent est mis particulièrement sur la pratique des filles, population qui correspond à notre établissement. Terrains de rugby sur le stade. 1h30 de pratique maximum		

APSA retenue : RUGBY	Liste nationale : ☉ Liste académique : ● Activité établissement : ○	Temps d'apprentissage : 10 séances en 2de 9 séances en terminale
Compétence de fin de séquence caractérisant les 3 AFL dans l'APSA (AFL1 en rouge, AFL2 en bleu, AFL3 en vert)	S'engager pour gagner une rencontre en mettant en œuvre une organisation collective qui permet une attaque rapide ou placée et la mise en place d'une défense facilitant la récupération du ballon et permettant une montée de balle efficace vers l'avant. Se préparer et s'entraîner individuellement et collectivement pour conduire et maîtriser un affrontement collectif. Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement efficace et solidaire du groupe (arbitre, coach, partenaire d'entraînement, observateur)	

Principes d'élaboration de l'épreuve du champ d'apprentissage 4	
L'épreuve : Les matchs se jouent en 2 mi-temps de 8 minutes, en 7 contre 7 et sur un ½ terrain réglementaire. Les règles essentielles sont celles du Rugby UNSS (plaquage en dessous de la ceinture). Chaque équipe dispute au moins deux rencontres et les équipes qui s'opposent ont un rapport de force équilibré et un niveau homogène en leur sein si possible puis elles sont modifiées avec les mêmes principes par le jury. Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu à la mi-temps pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition. Un temps mort d'une minute est autorisé pour ajuster l'organisation collective ou sa stratégie. Élément1 : Efficacité individuelle : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. Élément 2 : Efficacité collective : Faire des choix efficaces au regard de l'analyse du rapport de force. AFL2 : Entraînement adapté aux besoins individuels et collectif (évaluation pendant le cycle). AFL3 : Deux rôles choisis en début de séquence. (évaluation pendant le cycle).	

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation de l'AFL1			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu 7 points	Pas ou peu de techniques maîtrisées Appréhension du contact et faible efficacité dans les différents rôles (offensif ou défensif) avec peu ou pas d'intention, ce qui entraîne la perte de balle ou l'essai adverse. Il se tient souvent en dehors de la zone de jeu de «vérité». 0	Peu de technique avec des difficultés dans le déplacement et la lecture de trajectoire <u>PB</u>: court ou passe sans analyser la pression, met ses partenaires en position peu favorable, conserve rarement le ballon, passe systématiquement par le sol. <u>NPB</u> : soutient plutôt à côté, réagit tardivement pour aider le partenaire dans les différents espaces (proche, contact, sol..). <u>Défenseur</u> : cherche à ralentir la progression du porteur. Bloque un adversaire sans vitesse, accroche et freine un joueur lancé. Rarement récupérateur dans la zone de combat. Action défensive dangereuse. 1,71,75	Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense. <u>PB</u>: avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. <u>NPB</u>: soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, se replace pour assurer la circulation de balle. <u>Défenseur</u>: plaque et/ou bloque: Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace sur une ligne de façon irrégulière, pour protéger les côtés. 3,43,5	Utilisation pertinente d'une variété de technique efficace d'attaque et de défense <u>PB</u>: crée un danger systématique pour favoriser une rupture (fixe et décale, gagne à 1 c 1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense ou pour un partenaire). <u>NPB</u>: change son déplacement pour répondre au choix du porteur, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste, sait se positionner en 2^{ème} rideau offensif et s'intercaler (ou servir de leurre) pour surprendre la défense <u>Défenseur</u>: adapte sa conduite à la situation (presse haut, freine, pilote le coulissage de la ligne). Plaque l'adversaire ou le bloque haut et tente de récupérer le ballon. Supplée ou aide un partenaire en difficulté. 5,25,25
	Nombre mi-temps gagnées (1)	Nombre mi-temps gagnées(1)	Nombre mi-temps gagnées(1)	Nombre mi-temps gagnées(1)
Faire des choix efficaces au regard de l'analyse du rapport de force 5 points	Equipe rarement organisée Ne tient pas compte des forces et/ou faiblesses en présence. Adaptations aléatoires au cours du jeu. Cherche surtout à scorer sur des actions individuelles et pare au plus pressé en défense. Peu d'organisation en attaque et en défense et peu de réflexion sur le jeu actuel et à venir.	Equipe qui perd son organisation au fil du point ou match Organisation identifiable au début du match, mais qui ne s'adapte pas toujours en cours de jeu aux forces/faiblesses de l'adversaire. Jeu vers l'avant manquant de rapidité et de variété qui ne met pas assez en danger l'adversaire. Difficulté en défense qui subit trop et recule avec une organisation défini au départ sur le terrain qui se	Equipe organisée et réactive L'équipe identifie, en fonction des forces/faiblesses de l'adversaire, les indices permettant le jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la zone de marque avec une occupation rationnelle des espaces clés en alternant les formes de jeu (groupé/déployé) pour libérer des espaces. Défense organisée, en fonction des forces/faiblesses de l'adversaire, pour perturber l'attaque adverse mais	Equipe organisée et créative Adaptations permanentes en cours de jeu, aussi bien en attaque qu'en défense. Projet pertinent et varié (mixage des 3 formes de jeu: jeu groupé/jeu déployé /jeu au pied), prenant en compte les forces et les faiblesses en présence, qui crée l'incertitude chez l'adversaire. Ligne défensive presse haut, glisse, apparition d'une couverture en arrière. Fait reculer l'attaque, provoquant des

		détérioré dans le temps. Projection sur la période d'opposition à venir.	manquant parfois de redistribution. Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir.	recupérations rapides. Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir.	
	0	1,2 1,25	2,4 2,5	3,7 3,75	5

(1) Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)

Repères d'évaluation de l'AFL2 : « Se préparer et s'entraîner individuellement et collectivement pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ».			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entrainement inadapté • Peu d'engagement dans les séances nécessaires à la stabilisation des apprentissages. • Pas de communication • Pas de cahier d'entraînement	Entrainement partiellement adapté • S'engage dans les exercices selon ses envies. • Peu de communication • Cahier d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation du jeu e son équipe et de son rôle.	Entrainement adapté • S'engage avec régularité dans les différents exercices et dans les différents rôles : passeur, défenseur... • Timide dans la communication. • Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts, faibles et ceux de son équipe ce amène des choix d'exercices adaptés.	Entrainement optimisé • S'engage de manière soutenue individuellement et collectivement lors de la totalité des séances (situations d'échauffement, d'apprentissages ou complexes). • Communication systématique pour prévenir ses partenaires ou les aider dans la lecture du jeu. • Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès personnel et collectif, et des exercices pertinents pour les travailler.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle de COACH (évalué au cours du cycle et de l'évaluation).			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu attentif au match de ses partenaires. Ne donne peu ou pas de consignes et elles ne sont pas pertinentes.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte uniquement des conseils simples et stéréotypés.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte des conseils pertinents.	Attentif au match de ses partenaires, les encourage et apporte des conseils pertinents, ciblés, qui amènent une plus value au niveau individuel et collectif.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle de Partenaire d'entrainement (évalué au cours du cycle).			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Pratique peu et ne s'applique pas pour permettre à ses partenaires de réaliser correctement les exercices.	Permet à ses partenaires de réaliser, dans la mesure de ses moyens, l'exercice en respectant les consignes.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les ballons de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.	Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des ballons de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Apporte quelquefois des conseils à ses partenaires.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle d' ARBITRE et de Gestionnaire d'entrainement (évalué au cours du cycle).			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu concerné, gestion inefficace dans la rotation des exercices, des rôles et des matchs (d'un tournoi). Arbitre inattentif et peu fiable avec beaucoup d'erreurs. Ne connaît pas les règles. Feuille de Match peu fiable.	Appliqué mais brouillon dans la gestion des exercices, des rôles et des matchs (d'un tournoi). Arbitre timide dans ses décisions, ne maîtrise pas toutes les règles. Remplit correctement une feuille de Match.	Investi, organise la gestion des exercices, des changements de rôle et des matchs (d'un tournoi). Arbitre qui se trompe rarement, faisant respecter le règlement mais reste discret. Gère les feuilles de Match, le classement.	Investi, organise avec précision la gestion des exercices, des changements de rôle et les matchs (d'un tournoi). Intégration du règlement, connaissance du vocabulaire et chef du terrain, s'affirme et se fait respecter (siffle et/ou parle fort). Gère les temps de repos et les terrains, gère le classement.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : Rôle d'observateur (évalué au cours du cycle).			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable.	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable.	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents.

Points choisis AFL2 ou AFL3	DEGRÈS 1	DEGRÈS 2	DEGRÈS 3	DEGRÈS 4
2 PTS	0,5	1	1,5	2
4 PTS	1	2	3	4
6 PTS	1,5	2,5	4,5	6

Validation (réservée aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
☐ Validée ☐ Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR	...