

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° : 4		CAP - RUGBY		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS DU LYCEEN		
Forme scolaire et modalités de pratique	<ul style="list-style-type: none"> - Les matchs se déroulent en 5 contre 5 (mêlée et touche à 2), sur un quart de terrain de rugby (soit 45mx30m). - Un score parlant est mis en place pour favoriser le jeu d'évitement en attaque plutôt que la recherche de contact (défi physique) tout en valorisant en défense l'implication dans le plaquage <ul style="list-style-type: none"> ○ 100pts pour essai marqué, impliquant au moins 2 attaquants, sans qu'aucun attaquant n'ait été plaqué durant la phase de possession du ballon par l'équipe. ○ 10pts pour essai marqué, impliquant au moins 2 attaquants, après un plaquage réussi sur un joueur de l'équipe en possession du ballon. ○ 1pt pour essai marqué seul ou après plusieurs plaquages réussis sur un ou plusieurs joueurs de l'équipe en possession du ballon. - Ce score parlant est complété par un coefficient multiplicateur pour encourager la mise en place de soutien et l'implication collective. Il consiste à multiplier les points obtenus par 2 quand tous les joueurs de l'équipe ont touché le ballon lors de la possession avant de marquer l'essai (5 joueurs différents maximum impliqués). Le nombre de points marqués pour un essai peut donc varier entre 1pt (essai marqué seul) et 200pts (essai marqué impliquant tous les joueurs de l'équipe sans qu'aucun n'ait été plaqué par l'équipe adverse durant la possession de balle). - Le « bonus french flair » est attribué pour tout essai permettant de <i>marquer au moins 30pts</i>. Le «bonus défense de fer» est attribué quand l'équipe encaisse <i>moins de 20pts dans le match</i>. 					
Situation d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Le groupe classe est divisé en 2 clubs, constitués chacun de 2 équipes (chaque est composée de 5 à 6 joueurs selon l'effectif du groupe classe). Les équipes sont formées de façon à être hétérogènes en leur sein et le plus homogènes possibles entre elles. Chaque équipe doit affronter les deux autres équipes du club adverse. - La durée des matchs est de 2x7min avec la possibilité lors de chaque match et pour chaque équipe de demander un temps mort (1min). Lors de ce temps mort, à la mi-temps ou à la fin du match, les joueurs ont accès au recueil statistique et observations fournies par le coach. - Le rôle d'arbitre est assuré par un joueur de chaque club, tous deux supervisés par l'enseignant pour garantir la sécurité du jeu. Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 2 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied indirect (donc tactique) sur tout le terrain. Le plaquage doit être réalisé sous la ligne des hanches tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers. 					
Suivi des acquis de l'élève dans l'activité						
AFLP du Champ d'Apprentissage	Déclinaison de l'AFLP dans l'activité	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	Identifier le déséquilibre dans le rideau défensif adverse pour le franchir sans subir de plaquage et marquer.	Organisation collective et relations entre les partenaires permettant d'avancer et de franchir le rideau défensif. Capacité de régulation et d'adaptation de l'équipe au regard du score et de son efficacité	Succession d'actions individuelles aléatoires refermant les espaces libres. L'équipe marque peu d'essais sans aucun bonus, ni coefficient multiplicateur En attaque : < 10pts marqués par match. Bonus « <i>french flair</i> » n'est pas obtenu. L'équipe constitue <i>rarement</i> un rideau défensif, L'équipe tente de récupérer uniquement le ballon dans les zones de combat debout (maul). En défense : > 200pts encaissés par match Bonus « <i>défense de fer</i> » n'est pas obtenu.	Succession d'actions individuelles basées sur une seule forme de jeu (groupé ou déployé) exploitant peu les espaces libres. L'équipe marque <i>occasionnellement</i> des essais, avec coefficient multiplicateur mais sans obtenir de bonus. En attaque : Entre 10pts et 40pts marqués par match. Bonus « <i>french flair</i> » est rarement obtenu. L'équipe constitue <i>occasionnellement</i> un rideau défensif, qui monte uniquement à l'endroit du ballon, L'équipe tente de récupérer le ballon à la fois dans les zones de combat debout et au sol (maul et ruck) (3 fois sur 10) En défense : Entre 40pts et 300pts encaissés par match Bonus « <i>défense de fer</i> » est rarement obtenu.	Enchaînement d'actions pouvant alterner entre jeu groupé et déployé quand le rapport de force est favorable, par une distribution des rôles pour exploiter les espaces libres. L'équipe marque <i>régulièrement</i> des essais avec coefficient multiplicateur dont quelques-uns avec bonus. En attaque : Entre 40pts et 200pts marqués. Bonus « <i>french flair</i> » est régulièrement obtenu. L'équipe constitue <i>régulièrement</i> un rideau défensif, qui monte, L'équipe bloque <i>régulièrement</i> la progression du ballon (6 fois sur 10) et récupère <i>occasionnellement</i> le ballon dans les zones de combat et principalement debout. En défense : Entre 10pts et 40pts encaissés par match. Bonus « <i>défense de fer</i> » est régulièrement obtenu.	L'équipe construit <i>systématiquement</i> la continuité du jeu en attaque, (plus de 8 fois sur 10) par l'enchaînement d'actions mixant les 3 formes de jeu à partir d'une distribution des rôles selon les qualités de chacun et en fonction de l'état du rapport de force, pour créer et exploiter les espaces libres. L'équipe marque <i>beaucoup</i> d'essais avec coefficient multiplicateur et <i>régulièrement</i> avec bonus. En attaque : > 200pts marqués par match Bonus « <i>french flair</i> » est toujours obtenu. L'équipe constitue <i>systématiquement</i> un rideau défensif, (plus de 8 fois sur 10) qui monte et coulisse, qui récupère <i>régulièrement</i> le ballon dans les zones de combat debout et au sol et dans le jeu courant. (6 fois sur 10) En défense : < 10pts encaissés par match Bonus « <i>défense de fer</i> » est toujours obtenu.

<p>AFLP 2</p> <p>Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer</p>	<p>Utiliser l'écartement, l'étagement et le soutien pour franchir le rideau défensif collectivement sans passer par le sol en attaque.</p> <p>S'organiser collectivement en un seul rideau défensif qui avance vers le PB pour le plaquer et/ou récupérer le ballon.</p>	<p>Actions techniques d'attaque et de défense en relation avec le projet de jeu collectif</p> <p><u>Attaque</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour avancer et franchir le rideau défensif.</p> <p><u>Défense</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour stopper la progression du PB et récupérer le ballon</p>	<p>PB : Avance <i>occasionnellement</i> en ayant recours à <i>une seule forme de jeu indépendamment de la défense</i> proposée, limitant l'exploitation d'espaces libres.</p> <p>Contribue peu (1 fois sur 10) à la conservation du ballon en se faisant <i>fréquemment</i> bloquer le ballon au contact (6 fois sur 10), ou en passant à un partenaire proche</p> <p>PPB : Soutient en se plaçant à proximité du PB, réagit tardivement pour aider au contact le partenaire.</p> <p>Déf : Bloque <i>régulièrement</i> un adversaire sans vitesse proche de lui, Accroche et freine un joueur lancé proche de lui.</p> <p>Tente <i>rarement</i> de récupérer le ballon dans la zone de combat (ruck ou maul) (1 fois sur 10)</p> <p>Se replace <i>occasionnellement</i> et uniquement par rapport au ballon. (3 fois sur 10)</p>	<p>PB : Avance <i>régulièrement</i> en ayant recours à <i>une seule forme de jeu</i>, exploitant partiellement les espaces libres.</p> <p>Contribue partiellement (3 fois sur 10) à la conservation du ballon avec une libération du ballon retardée au contact, et/ou en passant systématiquement à un partenaire proche et approximativement à un partenaire plus éloigné.</p> <p>PPB : Soutient en se plaçant à proximité de passe du PB ou au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, se replace de façon aléatoire.</p> <p>Déf : Plaque <i>occasionnellement</i> un joueur lancé proche de lui.</p> <p>Tente <i>occasionnellement</i> de récupérer le ballon dans la zone de combat. (3 fois sur 10)</p> <p>Se replace <i>régulièrement</i> sur une ligne en fonction du ballon sans tenir compte des partenaires et adversaires. (6 fois sur 10)</p>	<p>PB : Avance <i>systématiquement</i> en ayant recours <i>principalement</i> à une forme de jeu, qui permet d'exploiter les espaces libres.</p> <p>Contribue régulièrement (6 fois sur 10) à la conservation du ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en exploitant un espace libre dans la défense par une passe avec précision, ou un franchissement dans un intervalle - en créant un espace libre à la suite d'1 contre 1. <p>PPB : Soutient en se plaçant opportunément à distance de passe ou au contact pour avancer et libérer la balle, enjambe et protège le porteur au sol, se replace en largeur et profondeur pour assurer la circulation de balle.</p> <p>Déf : Plaque <i>régulièrement</i> un joueur est lancé.</p> <p>Tente <i>régulièrement</i> de récupérer le ballon dans la zone de combat. (6 fois sur 10)</p> <p>Se replace <i>systématiquement</i> sur une ligne en fonction du ballon et de ses partenaires. (Plus de 8 fois sur 10)</p>	<p>PB : Avance <i>systématiquement</i> en optant <i>opportunément</i>, pour la forme de jeu adaptée à la défense proposée en créant et en exploitant des espaces libres.</p> <p>Contribue systématiquement (plus de 8 fois sur 10) à la conservation du ballon en choisissant soit : de fixer et décaler un partenaire, soit de gagner son 1 c 1, soit de s'engager dans l'intervalle pour traverser la défense, soit de jouer au pied derrière la défense.</p> <p>PPB : Soutient en changeant son déplacement pour répondre systématiquement au choix du PB, ajuste son aide par de la réactivité et le geste technique juste.</p> <p>Déf : Plaque <i>systématiquement</i> un joueur adverse peu importe la vitesse et la position.</p> <p>Tente <i>systématiquement</i> de récupérer le ballon dans la zone de combat.</p> <p>Se replace <i>systématiquement</i> sur une ligne en fonction du ballon, de ses partenaires et adversaires en s'adaptant en fonction des fragilités défensives perçues au sein de l'équipe (plus de 8 fois sur 10)</p>
<p>AFLP 3</p> <p>Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice</p>	<p>Répéter et persévérer pour construire un code de jeu commun et améliorer le score parlant</p>	<p>Investissement et persévérance dans les situations de travail et d'opposition</p> <p>Progression des bonus « french flair » et « défense de fer »</p>	<p>L'équipe s'implique très ponctuellement dans les tâches proposées, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail.</p> <p>Bonus « <i>french flair</i> » n'est pas obtenu. En attaque : < 30pts marqués</p> <p>Bonus « <i>défense de fer</i> » n'est pas obtenu. En défense : > 20pts encaissés.</p>	<p>L'équipe s'implique dans les tâches proposées uniquement pour faire évoluer un de ses ratios (soit en attaque, soit en défense).</p> <p>Bonus « <i>french flair</i> » est rarement obtenu. En attaque : < 30pts marqués</p> <p>Bonus « <i>défense de fer</i> » est rarement obtenu. En défense : > 20pts encaissés</p>	<p>L'équipe s'implique avec constance dans l'ensemble des tâches proposées pour faire évoluer ses ratios en attaque comme en défense.</p> <p>Bonus « <i>french flair</i> » est régulièrement obtenu. En attaque : > 30pts marqués</p> <p>Bonus « <i>défense de fer</i> » est régulièrement obtenu. En défense : < 20pts encaissés</p>	<p>L'équipe choisit les exercices pour s'entraîner et progresser, en fonction des résultats des matches précédents.</p> <p>Bonus « <i>french flair</i> » est toujours obtenu. En attaque : > 30pts marqués</p> <p>Bonus « <i>défense de fer</i> » est toujours obtenu. En défense : < 20pts encaissés</p>
<p>AFLP 4</p> <p>Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu</p>	<p>Accepter la défaite, gagner avec humilité. Savoir gagner et perdre collectivement avec la manière (cf. bonus french flair et bonus défense de fer)</p>	<p>Respect du règlement et gestion des émotions</p> <p>Investissement dans les rôles de coach et d'arbitre</p> <p>Connaissance et capacité de l'arbitre à faire appliquer les règles</p>	<p>Lorsqu'elle est en difficulté, l'équipe se désorganise et les réactions émotionnelles sont peu maîtrisées</p> <p>Les rôles de coach et d'arbitre sont subis.</p> <p>L'arbitre, par sa méconnaissance des règles, n'est pas une aide au bon déroulement du match.</p>	<p>Les désaccords peinent à se réguler, la règle est connue et respectée malgré quelques contestations ou réactions</p> <p>Les rôles de coach et d'arbitre sont investis selon l'appétence.</p> <p>L'arbitre est une aide au suivi du score du match et à la validation des fautes identifiées par les joueurs.</p>	<p>Les désaccords sont discutés dans un climat serein, la règle est connue et respectée, les émotions maîtrisées.</p> <p>Le rôle de coach est investi au service de l'équipe, du club pour conseiller les équipes afin d'obtenir les bonus.</p> <p>L'arbitre est une aide au bon déroulement du match en faisant</p>	<p>Les désaccords sont constructifs, la règle est connue et respectée, des comportements d'entraide et de « fairplay » sont régulièrement relevés</p> <p>Le rôle de coach est investi avec efficacité au service de l'équipe, du club, permettant d'obtenir régulièrement les bonus.</p> <p>L'arbitre est une aide essentielle au bon déroulement du match, il permet de réguler la pression de l'enjeu.</p>

					respecter les règles essentielles du jeu.	
AFLP 5 Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	Mener un échauffement collectif (par club) cohérent, progressif et adapté pour s'opposer en pleine possession de ses moyens	Niveau d'engagement et d'autonomie dans la préparation	Les routines d'échauffement ne sont pas connues et les exercices réalisés restent très généralistes et peu adaptés à l'activité. L'échauffement doit être conduit par un tiers pour être efficace.	Quelques routines au sein d'un échauffement subi. L'équipe reproduit les exercices sans nécessairement en percevoir le sens L'échauffement doit être guidé par un tiers pour être efficace et complet.	Des routines d'échauffement efficaces, l'équipe différencie une partie générale et une partie spécifique qui reste incomplète. L'échauffement est réalisé en autonomie relative, des conseils restent nécessaires pour réguler les choix opérés.	Des routines d'échauffement efficaces, les parties générale et spécifique sont identifiables et cohérentes. L'échauffement est réalisé en autonomie, les élèves savent faire preuve d'originalité
AFLP 6 Connaitre les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires	Connaitre les grands principes de jeu et différents dispositifs et maîtriser un vocabulaire spécifique à l'activité	Connaissance des phases de jeu et de leurs règles (hors-jeu) Connaissance des formes de jeu et du rideau défensif et de leurs principes. Connaissance, utilisation et maîtrise d'un vocabulaire spécifique à l'APSA (drop, maul, ruck, mêlée, pénalité...)	Distinction entre 2 phases de jeu mais méconnaissance des règles qu'elles induisent pour les joueurs. Seuls quelques éléments de vocabulaire spécifique à l'activité sont connus.	Distinction entre des différentes phases de jeu et connaissance partielle des règles induites. Connaissance de 2 formes de jeu (groupé et déployé) et du rideau défensif sans en appliquer les principes. Le vocabulaire spécifique est connu par l'élève mais peu employé.	Distinction entre des différentes phases de jeu et connaissance des règles induites. Connaissance de 2 formes de jeu (groupé et déployé) et du rideau défensif avec application de leurs principes. Le vocabulaire spécifique est connu et employé	Distinction entre des différentes phases de jeu et connaissance des règles induites pour s'adapter rapidement. Connaissance de 2 formes de jeu (groupé et déployé) et du rideau défensif avec application de leurs principes, en identifiant avantages et inconvénients Le vocabulaire spécifique est connu, employé avec justesse et pertinence