


EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Établissement	Lycée d'Alembert		
Commune	Aubervilliers		
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		Rugby	
Principes d'évaluation	<p>Deux moments de l'évaluation sont prévus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les AFLP 1 et 2 s'évaluent sur une situation de fin de séquence portant. Ils portent sur 12 points. - Les deux AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s'évaluent au fil de la séquence. Ils portent sur 8 points. 		
Modalités	AFLP 1 et 2 (12 pts)	AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)	
	Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence)	Évalués au fil de la séquence	
Modalités	<p>L'AFLP 1 est noté sur 7pts. Il porte sur la capacité du candidat à identifier le déséquilibre adverse et produire des actions décisives. Le candidat est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées.</p> <p>L'AFLP 2 est noté sur 5pts et permet d'évaluer les techniques et tactiques utilisées en attaque et en défense</p>	<p>L'évaluation au fil de la séquence porte sur 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6.</p> <p>Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP au cours des premières leçons de la séquence</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cas 1 : 2pts sur le premier AFLP retenu, 6pts sur le second - Cas 2 : 4pts sur le premier AFLP retenu, 4pts sur le second - Cas 3 : 6pts sur le premier AFLP retenu, 2pts sur le second 	
Choix possibles pour les élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Répartition des rôles au sein de l'équipe (notamment le rôle d'avant impliqué dans la mêlée, de relayeur ou d'arrière) - Utilisation ou non de temps morts. - Stratégie collective en attaque afin d'impliquer le plus grand nombre de joueur pour marquer un essai, sans subir de plaquage réussi par l'adversaire. - Stratégie collective en défense pour réaliser le plus de plaquages réussis. 	<p>Poids relatif dans l'évaluation des AFLP retenus par l'enseignant (cf. les trois cas mentionnés ci-dessus)</p>	

AFLP 1 et 2 : Situation d'évaluation de fin de séquence (notée sur 12 points)

Principe d'élaboration de l'épreuve

Rugby

- Le **groupe classe est divisé en 2 clubs**, constitués chacun de 2 équipes (chaque équipe 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 homogène possible entre elles. Chaque équipe doit affronter les 2 autres équipes du club adverse. L'observation/coaching d'une équipe est assurée par l'autre équipe du club.
 - 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.
 - 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
 - **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 **marquer au moins 30pts**. Le « **bonus défense de fer** » est attribué quand l'équipe encaisse **moins de 20pts dans le match**. Ils renseignent l'équipe sur son efficacité et sur la pertinence de ses choix, valorisant le beau jeu, l'implication défensive, pris en compte pour l'AFLP1 et l'AFLP3.
 - Le **candidat est positionné dans un degré d'acquisition** et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées.
- Efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne tous ses matchs et le club l'emporte. Efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd tous ses matchs, le club est battu.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 sur 7 points 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.	L'équipe construit rarement la continuité du jeu en attaque (1 fois sur 10), par une 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 « french flair » n'est pas obtenu. L'équipe constitue rarement un rideau défensif, qui freine rarement la progression des adversaires et tente de récupérer uniquement le ballon dans les zones de combat debout (maul). (1 fois sur 10) En défense : > 200pts encaissés par match Bonus « défense de fer » n'est pas obtenu.	L'équipe construit occasionnellement la continuité du jeu en attaque, (3 fois sur 10) par une succession d'actions individuelles basées sur une seule forme de jeu (groupé ou déployé) exploitant peu les espaces libres. L'équipe marque occasionnellement des essais, avec coefficient multiplicateur mais sans obtenir de bonus. En attaque : Entre 10pts et 40pts marqués par match. Bonus « french flair » est rarement obtenu. L'équipe constitue occasionnellement un rideau défensif, qui monte uniquement à l'endroit du ballon, qui freine occasionnellement la progression et qui 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 « défense de fer » est rarement obtenu.	L'équipe construit régulièrement la continuité du jeu en attaque, (6 fois sur 10) par l'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 régulièrement des essais avec coefficient multiplicateur dont quelques-uns avec bonus. En attaque : Entre 40pts et 200pts marqués. Bonus « french flair » est régulièrement obtenu. L'équipe constitue régulièrement un rideau défensif, qui monte, qui bloque régulièrement la progression du ballon (6 fois sur 10) et qui récupère occasionnellement le ballon dans les zones de combat et principalement debout. En défense : Entre 10pts et 40pts encaissés par match. Bonus « défense de fer » est régulièrement obtenu.	L'équipe construit systématiquement 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 beaucoup d'essais avec coefficient multiplicateur et régulièrement avec bonus. En attaque : > 200pts marqués par match Bonus « french flair » est toujours obtenu. L'équipe constitue systématiquement un rideau défensif, (plus de 8 fois sur 10) qui monte et coulisse, qui récupère régulièrement 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 « défense de fer » est toujours obtenu.
		Gain des matchs 	Gain des matchs 	Gain des matchs 	Gain des matchs

<p style="text-align: center;">AFLP 2 Sur 5 points</p> <p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">Utiliser l'écartement, l'étagement et le soutien pour franchir le rideau défensif collectivement sans passer par le sol en attaque. S'organiser collectivement en un seul rideau défensif qui avance vers le PB pour le plaquer et/ou récupérer le ballon.</p>	<p>PB : Avance occasionnellement en ayant recours à une seule forme de jeu indépendamment de la défense proposée, limitant l'exploitation d'espaces libres.</p> <p>Contribue peu (1 fois sur 10) à la conservation du ballon en se faisant fréquemment 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 régulièrement un adversaire sans vitesse proche de lui, Accroche et freine un joueur lancé proche de lui. Tente rarement de récupérer le ballon dans la zone de combat (ruck ou maul) (1 fois sur 10) Se replace occasionnellement et uniquement par rapport au ballon. (3 fois sur 10)</p>	<p>PB : Avance régulièrement en ayant recours à une seule forme de jeu, exploitant partiellement les espaces libres. 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 occasionnellement un joueur lancé proche de lui. Tente occasionnellement de récupérer le ballon dans la zone de combat. (3 fois sur 10) Se replace régulièrement sur une ligne en fonction du ballon sans tenir compte des partenaires et adversaires. (6 fois sur 10)</p>	<p>PB : Avance systématiquement en ayant recours principalement 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 régulièrement un joueur est lancé. Tente régulièrement de récupérer le ballon dans la zone de combat. (6 fois sur 10) Se replace systématiquement sur une ligne en fonction du ballon et de ses partenaires. (Plus de 8 fois sur 10)</p>	<p>PB : Avance systématiquement en optant opportunément, pour la forme de jeu adaptée à la défense proposée en créant et en exploitant des espaces libres. 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 systématiquement un joueur adverse peu importe la vitesse et la position. Tente systématiquement de récupérer le ballon dans la zone de combat. Se replace systématiquement 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>		
		Opt	0,5pt	1pt	2pts	2,5pts	4pts

AFLP 3, 4, 5 et 6 : Évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8 points)

L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des 4 AFLP. Il choisit les 2 AFLP pour compléter sa note de CCF. Les 2 autres AFLP non retenus pour le CCF alimentent la note de contrôle continu. La répartition des points est choisie par l'élève au cours des premières séances (4-4 / 6-2 / 2-6)

Rugby

Situation d'évaluation : au cours de la séquence l'enseignant identifie le degré d'acquisition atteint par les élèves dans les deux AFLP retenus. Ce choix de l'enseignant est annoncé dès la première partie de la séquence et les élèves répartissent alors les 8pts à leur convenance. Les AFLP sont évalués au travers de :

- L'échauffement : sa réalisation est confiée à l'équipe (AFLP5)
- Les situations de travail / d'apprentissage (AFLP3)
- Les oppositions durant le cycle et l'attribution notamment de « bonus french flair » et « bonus défense de fer » (AFLP3 et AFLP4)
- Toutes les situations (de travail ou d'opposition) permettant la tenue de rôles d'observateur, de coach et d'arbitre (AFLP4 et AFLP6).

Repères d'évaluation



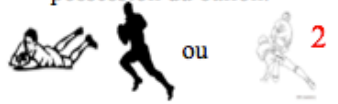


AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice	Répéter et persévérer pour construire un code de jeu commun et améliorer le score parlant	L'équipe s'implique très ponctuellement dans les tâches proposées, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail. Bonus « french flair » n'est pas obtenu. En attaque : < 30pts marqués Bonus « défense de fer » n'est pas obtenu. En défense : > 20pts encaissés.	L'équipe s'implique dans les tâches proposées uniquement pour faire évoluer un de ses ratios (soit en attaque, soit en défense). Bonus « french flair » est rarement obtenu. En attaque : < 30pts marqués Bonus « défense de fer » est rarement obtenu. En défense : > 20pts encaissés	L'équipe s'implique avec constance dans l'ensemble des tâches proposées pour faire évoluer ses ratios en attaque comme en défense. Bonus « french flair » est régulièrement obtenu. En attaque : > 30pts marqués Bonus « défense de fer » est régulièrement obtenu. En défense : < 20pts encaissés	L'équipe choisit les exercices pour s'entraîner et progresser, en fonction des résultats des matches précédents. Bonus « french flair » est toujours obtenu. En attaque : > 30pts marqués Bonus « défense de fer » est toujours obtenu. En défense : < 20pts encaissés
AFLP 4 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	Accepter la défaite, gagner avec humilité. Savoir gagner et perdre collectivement avec la manière (cf. bonus french flair et bonus défense de fer)	Lorsqu'elle est en difficulté, l'équipe se désorganise et les réactions émotionnelles sont peu maîtrisées Les rôles de coach et d'arbitre sont subis. L'arbitre, par sa méconnaissance des règles, n'est pas une aide au bon déroulement du match.	Les désaccords peinent à se réguler, la règle est connue et respectée malgré quelques contestations ou réactions Les rôles de coach et d'arbitre sont investis selon l'appétence. L'arbitre est une aide au suivi du score du match et à la validation des fautes identifiées par les joueurs.	Les désaccords sont discutés dans un climat serein, la règle est connue et respectée, les émotions maîtrisées. Le rôle de coach est investi au service de l'équipe, du club pour conseiller les équipes afin d'obtenir les bonus. L'arbitre est une aide au bon déroulement du match en faisant respecter les règles essentielles du jeu.	Les désaccords sont constructifs, la règle est connue et respectée, des comportements d'entraide et de « fairplay » sont régulièrement relevés Le rôle de coach est investi avec efficacité au service de l'équipe, du club, permettant d'obtenir régulièrement les bonus. L'arbitre est une aide essentielle au bon déroulement du match, il permet de réguler la pression de l'enjeu.
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	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 Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires	Connaître les grands principes de jeu et différents dispositifs et maîtriser un vocabulaire spécifique à l'activité	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

Possibilités de répartition des 8 points				
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP noté sur 2 pts	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts
AFLP noté sur 4 pts	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
AFLP noté sur 6 pts	1,5 pt	3 pts	4,5 pts	6 pts

Annexe

Grille d'auto-évaluation simplifiée proposée aux élèves au format numérique

Fiche d'observation RUGBY

+ NOM et Prénom du <u>joueur observé</u> :			Date :		Classe :	
NOM et Prénom de l' <u>observateur</u> Match 1:			NOM et Prénom de l' <u>observateur</u> Match 2:			
ATTAQUE			DEFENSE			
Essai à 100pts impliquant au moins 2 attaquants, sans qu'aucun attaquant n'ait été plaqué durant la phase de possession du ballon par l'équipe. 	Essai à 10pts impliquant au moins 2 attaquants, après un plaquage réussi sur un joueur de l'équipe en possession du ballon. 1 	Essai à 1pt marqué seul ou après plusieurs plaquages réussis sur un ou plusieurs joueurs de l'équipe en possession du ballon. 2 	Nombre de plaquages tentés 	Nombre de plaquages réussis 	Plaquage est réussi si : 1) Le plaqueur ceinture le PB au niveau des jambes. 2) Le plaqueur ne lâche pas le PB. 3) Le plaqueur va au sol avec le PB.	
<u>Match 1</u>	<u>Match 1</u>	<u>Match 1</u>	<u>Match 1</u>	<u>Match 1</u>		
<u>Match 2</u>	<u>Match 2</u>	<u>Match 2</u>	<u>Match 2</u>	<u>Match 2</u>		