

6.6.6.8 Rugby 6<sup>ème</sup>

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		RUGBY	CYCLE 3, Classe de 6 <sup>ème</sup> , 12H
CG1	3.1.1 Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité et adapter sa motricité à des situations variées. 3.1.2 Connaître le vocabulaire spécifique à l'activité. 3.1.3 Prendre la parole de façon courte, précise et illustrée. 3.1.4 Associer la parole à la gestuelle (ex. arbitrage).	<b>ATTENDUS de FIN de CYCLE RETENUS</b>  ★★★  En situation aménagée ou à effectif réduit, A1 S'organiser tactiquement pour gagner le <del>duel</del> ou le match en identifiant les situations favorables de marque. A2 Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. A3 Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. A4 Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. A5 Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	<b>COMPETENCE ATTENDUE dans l'APSA</b>  ★★★  Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression. Arbitrer une rencontre à plusieurs en se répartissant les décisions à prendre. Observer un ou deux critères. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre ainsi que les résultats des rencontres et des observations.
CG2	3.2.1 Évaluer un autre élève à partir de critères simples. 3.2.4 Utiliser un diaporama, renseigner un tableur.		
CG3	3.3.1 Respecter les prises de parole. 3.3.2 S'approprier des critères de réussite. 3.3.4 Arbitrer une règle, s'imposer et assumer la décision (collégiale parfois). 3.3.5 Reconnaître la possibilité d'une erreur (arbitrage, observation, partenaire ou adversaire...), et l'accepter. 3.3.6 Adopter une attitude responsable pour sa sécurité et celle du partenaire. 3.3.7 Formuler une critique constructive/accepter la critique.	<b>COMPETENCES TRAVAILLEES RETENUES</b>  ★★★  <input type="checkbox"/> Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. <input type="checkbox"/> Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. <input type="checkbox"/> Coordonner des actions motrices simples. <input type="checkbox"/> Se reconnaître attaquant / défenseur. <input type="checkbox"/> Coopérer pour attaquer et défendre. <input type="checkbox"/> Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. <input type="checkbox"/> S'informer pour agir.	<b>SITUATION D'EVALUATION</b>  ★★★  Les élèves sont évalués lors d'une rencontre à effectif réduit du type quatre contre quatre. Un surnombre peut-être mis en place si la difficulté à avancer est trop importante. Le terrain est étroit (largeur égale au nombre de joueurs). L'arbitrage et les règles sont répartis entre quatre joueurs. Lors des regroupements, des observateurs notent s'ils avancent ou non.
CG4	3.4.1 Reproduire un échauffement adapté à ses capacités et aux caractéristiques de l'activité (progressif en intensité et en spécificité). 3.4.2 Développer sa motricité et sa tonicité (étirements, renforcement). 3.4.6 Connaître et appliquer les règles d'hygiène.		
CG5	3.5.1 Connaître l'histoire de l'activité (en relation avec une actualité). 3.5.2 Connaître les règles essentielles. 3.5.5 Connaître et respecter les valeurs véhiculées par l'activité pratiquée.		

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		RUGBY			CYCLE 3, Classe de 6 <sup>ème</sup> , 12H	
Situation	<p>Les élèves sont évalués lors d'une rencontre à effectif réduit du type quatre contre quatre.            Un surnombre peut-être mis en place si la difficulté à avancer est trop importante. Le terrain est étroit (largeur égale au nombre de joueurs).            L'arbitrage et les règles sont répartis entre quatre joueurs.            Lors des regroupements, des observateurs notent s'ils avancent ou non.</p>					
S4C	Déclinaison des CG travaillées	Éléments de la c. attendue	Étape 1	Etape 2	Étape 3	Étape 4
D1	3.1.1 Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité et adapter sa motricité à des situations variées. 3.1.2 Connaître le vocabulaire spécifique à l'activité. 3.1.3 Prendre la parole de façon courte, précise et illustrée (ex. arbitrage). 3.1.4 Associer la parole à la gestuelle	faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse	40 % des regroupements avancent.	50 % des regroupements avancent.	60 % des regroupements avancent.	70 % des regroupements avancent.
		des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse	donne aussitôt sans regarder à qui se place devant le porteur de balle, mais ne se lie pas pour aider à pousser	avance s'il est seul, donne la balle à un partenaire mais se place derrière mais trop loin pour apporter un soutien efficace, ou se lie au groupe avec une certaine timidité en poussant juste avec les mains	avance s'il est seul, et passe quand il est gêné. Recherche le contact droit devant quand il n'y a pas d'autre solution se place derrière à distance de passe, ou pousse le maul vers l'avant	avance s'il est seul, et passe quand il est gêné, ou structure le maul autour de lui en faisant l'effort de rester debout se place derrière le P.B. et vient aider (pousser, extraire la balle) si besoin. met le ballon en sûreté au fond du maul. Redresse les poussées si nécessaire
		une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression	court derrière le porteur de balle	s'oppose en poussant l'adversaire ou en le ceinturant	plaque son adversaire, ou se lie au groupe pour s'opposer en équipe à l'avancée du maul.	plaque son adversaire et fait tomber à chaque fois, pousse à l'extérieur quand c'est possible.
	Utiliser un vocabulaire adapté	Décrit les actions à partir d'un vocabulaire courant.	Utilise un vocabulaire spécifique avec quelques incohérences.	Utilisation d'un vocabulaire spécifique de façon pertinente.		
D2	3.2.1 Évaluer un autre élève à partir de critères simples. 3.2.4 Utiliser un diaporama, renseigner un tableau.	Utiliser un critère d'évaluation	Comprend le critère de réussite avec de l'aide.	Comprend en ayant besoin de vérifier l'information.	Comprend le critère de réussite de façon autonome.	Peut l'expliquer à un autre élève.

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		RUGBY			CYCLE 3, Classe de 6 <sup>ème</sup> , 12H	
Situation	Les élèves sont évalués lors d'une rencontre à effectif réduit du type quatre contre quatre. Un surnombre peut-être mis en place si la difficulté à avancer est trop importante. Le terrain est étroit (largeur égale au nombre de joueurs). L'arbitrage et les règles sont répartis entre quatre joueurs. Lors des regroupements, des observateurs notent s'ils avancent ou non.					
S4C	Déclinaison des CG travaillées	Éléments de la c. attendue	Étape 1	Etape 2	Étape 3	Étape 4
D3	3.3.1 Respecter les prises de parole. 3.3.2 S'approprier des critères de réussite. 3.3.4 Arbitrer une règle, s'imposer et assumer la décision (collégiale parfois). 3.3.5 Reconnaître la possibilité d'une erreur (arbitrage, observation, partenaire ou adversaire...), et l'accepter. 3.3.6 Adopter une attitude responsable pour sa sécurité et celle du partenaire. 3.3.7 Formuler une critique constructive/accepter la critique.	Arbitrer une rencontre à plusieurs	Reste loin de l'action et n'intervient pas.	Intervient sur des actions évidentes de marque ou de faute.	Explique ses coups de sifflet et annonce les points mais oublie ou se trompe sur la gestuelle.	Ajoute la gestuelle à ses interventions.
		Observer un ou deux critères	N'est pas concerné ou fait du remplissage. A besoin d'aide.	Remplit sa feuille mais se trompe parfois, y compris sous les ordres de l'arbitre ou du professeur.	Reconnaît les actions qui avancent et les situations favorables de marque et les note sans erreur.	
		Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre ainsi que les résultats des rencontres et des observations	Quelques protestations ou mouvements d'humeur dans le jeu. Ne comprend pas le score ou le conteste.	Respect de l'arbitre, de l'adversaire et du score si présence d'un adulte. Comprend le score et la hiérarchie des équipes.	Respect de l'arbitre, de l'adversaire et du score sans présence d'un adulte. Explique le score en s'appuyant sur des critères d'analyse donnés.	Accepte d'éventuelles injustices. Explique le score sans avoir besoin des résultats chiffrés des observateurs.
		Sécurité	Utilise tous les moyens nécessaires pour atteindre le but (quelles que soient les conséquences).	Met tout en œuvre pour ne pas faire mal.	Met tout en œuvre pour ne pas faire mal.	Se montre prévenant et utilise tous les moyens pour éviter de faire mal.
D4	3.4.1 Reproduire un échauffement adapté à ses capacités et aux caractéristiques de l'activité (progressif en intensité et en spécificité). 3.4.2 Développer sa motricité et sa tonicité (étirements, renforcement). 3.4.6 Connaître et appliquer les règles d'hygiène.	S'échauffer	Reproduit l'échauffement général sous surveillance.	Reproduit l'échauffement général de façon autonome, mais avec quelques inexactitudes.	Reproduit parfaitement l'échauffement général de façon autonome.	Se montre capable de mener un groupe restreint.
D5	3.5.1 Connaître l'histoire de l'activité (en relation avec une actualité). 3.5.2 Connaître les règles essentielles. 3.5.5 Connaître et respecter les valeurs véhiculées par l'activité pratiquée.	Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre Esprit « rugby »	Individualiste. Aucune intégration à l'équipe.	Accepte de dépendre d'une équipe. Fait « le métier ». Serre la main, assume collectivement.	Tire une certaine force de son appartenance à l'équipe.	