|  |
| --- |
| REFERENTIEL D’EVALUATION BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE LPO J.ZOBEL **Champ d’Apprentissage n°4 : Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner APSA: RUGBY**  |
| **AFL 1 : « S’engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l’analyse du rapport de force »****Cet AFL sera exclusivement évalué le jour de l’épreuve de CCF** |
| Match à 5/5 sur un terrain de 50m x 40m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori. Les règles sont celles du « Touch rugby » (ballon tombé / ballon à l’adversaire ; remise en jeu par un touché au sol, la défense doit être à 5 m ; jeu au pied autorisé). La règle « du ceinturé / 2s » remplace le plaquage. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 8 mn ; (temps mort de 2’ accordé à chaque équipe pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score)* Si les équipes sont démixées, la règle du « ceinturé / 2s » est appliquée pour tous les joueurs.
* Si les équipes sont mixtes, la règle « du touché / 2s » est appliquée pour une défense d’une fille sur un garçon.

  |
| Eléments à évaluer | Repères d’évaluation |
| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| **S’engager et réaliser des actions d’attaque et de défense****7 pts** | **En attaque** Le PB se contente d’être un relayeur Le NPB n’est pas en pré-action**En défense**Ne monte pas, ne glisse pas (statique), lâche son vis à vis | **En attaque** Le PB attaque quelque fois l’intervalle Le NPB est en pré-action et prend le ballon en mouvement**En défense**Glisse en gardant son vis-à-vis mais ne monte pas | **En attaque****Le** PB fixe un joueur et fait jouer Le NPB se démarque au près et loin du PB**En défense**Cadre son vis-à-vis en montant et impulse pour le toucher | **En attaque** **Le** PB crée systématiquement le danger**Le**  NPB se démarque, près, loin, croise**En défense** Id et enchaine sa défense en communiquant avec son partenaire proche |
|  | De 0 à 1.75 | De 2 à 3.5 | De 3.75 à 5.25 | De 5.5 à 7 |
| Gain des matchs (1) | Aucun match gagné | 1 match gagné | 2 matchs gagnés | Aucun match gagné | 1 match gagné | 2 matchs gagnés | Aucun match gagné | 1 match gagné | 2 matchs gagnés | Aucun match gagné | 1 match gagné | 2 matchs gagnés |
| **Faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force****/ 5 pts** | **Adaptations au jeu** Aléatoires**Projet de jeu**Début analyse | **Adaptations au jeu**Quelques adaptations au cours du jeu**Projet de jeu**Projet sommaire | **Adaptations au jeu**Adaptations régulières**Projet de jeu**Projet pertinent (forces ou faiblesse de l’adv) | **Adaptations au jeu**Adaptations permanentes**Projet de jeu**Projet pertinent (forces et faiblesses de l’adv) |
|  | De 0.5 à 1.25 | De 1.5 à 2.5 | De 2.75 à 3.75 | De 4 à 5 |

1. Les évaluateurs positionnent l’élève dans un degré puis ajustent la note en fonction du nombre de maths gagnés

|  |
| --- |
| **AFL 2 : « Se préparer et s’entrainer collectivement, pour conduire et maitriser un affrontement collectif  »****Cet AFL est évalué pendant le cycle** |
| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| Entrainement inadaptéFaible engagement dans les phases d’apprentissage**Elève passif** | Entrainement partiellement adaptéEngagement régulier dans les phases d’apprentissageL’élève a besoin d’être guidé.**Elève suiveur** | Entrainement adaptéEngagement régulier dans les phases d’apprentissage.L’élève est quasi autonome.**Elève acteur** | Entrainement optimiséEngagement régulier dans les phases d’apprentissage.L’élève est autonome et est ressource.**Elève moteur/leader** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Si N/2** | 0 – 0.5 | 0.75 - 1 | 1.25 – 1.5 | 1.75 - 2 |
| **Si N/4** | 0 - 1 | 1.25 - 2 | 2.25 - 3 | 3.25 - 4 |
| **Si N/6** | 0 – 1.25 | 1.5 – 2.5 | 2.75 – 4.5 | 4.75 - 6 |

|  |
| --- |
| **AFL 3 : « Choisir et assumer deux rôles parmi, arbitre, coach, observateur, organisateur »****Cet AFL est évalué pendant le cycle** |
| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| **1 rôle / 2**Ne contribue pas au fonctionnement du collectif**Arbitrage** : ne suit pas le jeu et ne connait pas les règles basiques**Coach**: n’analyse pas et ne propose rien**Observateur**: ne sait pas quoi observer**Organisateur :** ne prend pas de décision, ne propose pas | **1 rôle / 2**Contribue au fonctionnement du collectif**Arbitrage**: connait les règles de base mais signale les fautes tardivement**Coach**: analyse succincte, proposition peu adaptée **Observateur** : ne tient pas la concentration sur l’observation de critères simples **Organisateur :** les propositions ne sont pas toujours adaptées | **2 rôles / 2**Favorise le fonctionnement collectif**Arbitrage**: Signale les fautes, mais laisse jouer l’avantage si besoin**Coach** : propose des solutions collectives en attaque et en défense qui font progresser le jeu**Observateur** : reste concentré sur des critères simples **Organisateur :** les propositions sont adaptées  | **2 rôles /2**Acteur essentiel du fonctionnement collectif**Arbitrage** : Accompagne le joueur dans le jeu, et différencie la faute grave de la faute bénigne. **Coach** : individualise ses propositions**Observateur**: propose ses critères, les utilise, et analyse **Organisateur :** les propositions sont adaptées et peuvent être régulées  |