|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 inadapté  Faible engagement dans les phases d’apprentissage  **Elève passif** | Entrainement partiellement adapté  Engagement régulier dans les phases d’apprentissage  L’élève a besoin d’être guidé.  **Elève suiveur** | Entrainement adapté  Engagement régulier dans les phases d’apprentissage.  L’élève est quasi autonome.  **Elève acteur** | Entrainement optimisé  Engagement 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 |