

CLASSE DE 5°5 - PROJET DE CYCLE Rugby

ANALYSE DE L'APS

□ Définition de l'activité et logique interne

Confrontation de deux équipes qui tentent d'avancer en direction de la ligne d'en-but adverse
Sport collectif de combat à double modalité décisionnelle de combat et d'évitement en attaque, et à modalité unique de combat en défense.

On peut donc apparenter l'activité à un...GAGNE-TERRAIN

Problème fondamental pour nos élèves :

Etre capable de résoudre en acte, la situation d'incertitude et d'inconnu, suite au contact physique avec l'adversaire lors de l'affrontement corporel, (phase de combat liée à la permissivité de la charge puisqu'il est possible d'intervenir directement sur le porteur du ballon), mais également lors du contact au sol, en termes de continuité efficace de l'action.

⇒ Résoudre les oppositions entre :

- ↳ Progresser / des passes arrière
- ↳ Risque / Sécurité mais aussi Rupture / continuité de l'action dans l'opposition

□ Intérêt de la pratique et enjeux de formation :

Affectif : Maîtriser ses réactions émotionnelles pour accepter de s'engager dans une activité de combat pour la conservation et/ou la récupération de la balle

Cognitif : Elaborer et mettre en œuvre un projet collectif d'actions basées sur le soutien (éducation à l'intelligence des choix tactiques)/acquérir des habiletés motrices spécifiques (passes, plaquages, etc...).

Moteur : Le rugby développe également une motricité spécifique au combat collectif corps à corps et une motricité d'échange originale, sollicitant les capacités perceptives de façon particulière.

RESSOURCES

Durée de cycle :

7 leçons de 2h
Le lundi de 10h30 à 12h20

Temps d'apprentissage effectif :

7x 1h45min effectif = 10 h30

Matériel terrain de foot en herbe + maillot + plots + ballon

CARACTERISTIQUES DE LA CLASSE

◆ Rappels des CARACTERISTIQUES GENERALES (cf. projet de classe) :

◆ EVALUATION DIAGNOSTIQUE (cf. évaluation) :

Jeu en couloir (30m x 10m) en 6 vs 6

Ce qu'ils savent faire : (cf. grille des caractéristique)

Niveaux :

- Les « craintifs »
- Les « ballons-phales »

◆ MOTIVATION pour l'activité :

Excitation et peur du « combat » qui provoquent une attirance et une peur à la fois.

◆ Pratique antérieure :

Pas de pratique connue.

AXES DU PROJET DE CLASSE RETENUS

● En cours d'élaboration. Cependant en ce début d'année je vais insister sur : se connaître (par rapport à soi) et se situer (par rapport au savoir et aux autres) mais aussi la coopération et l'entraide afin de créer une intégration de chacun dans la classe.

AXES DU PROJET D'EPS RETENUS

- Validation de compétences du socle commun → voir contribution de l'EPS au socle commun + projet de cpt pour le cycle.
- Apprentissage de routine d'échauffement.

MODE D'ENTREE ET FORMES DE REGROUPEMENT.

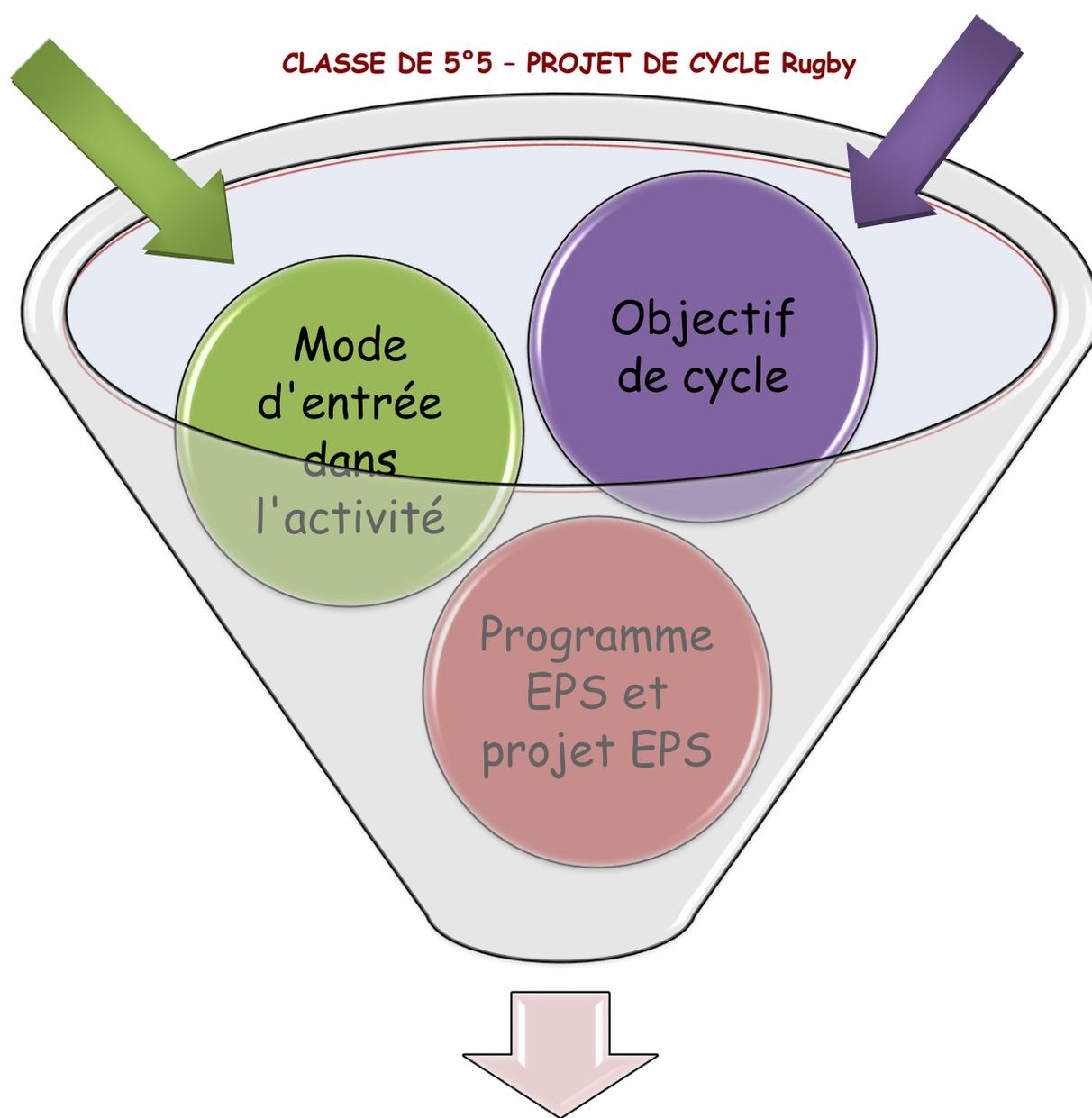
Formes de travail : Les formes de travail seront basées sur une entrée par un échauffement rituel avec contact au sol et entre les joueurs, suivie d'un travail par équipe stable selon les thématiques du cours

Formes de groupement : Les équipes seront constituées très tôt dans le cycle par des équipes hétérogènes en leur sein et homogènes entre elles.

Entrée dans l'activité : L'entrée dans l'activité se fera par des situations de contact au sol et par des jeux d'opposition individuelle et collective. La mise en confrontation avec la sit. de réf. (6 vs 6 sur 10m x 30m) se fera très tôt.

OBJECTIFS DE CYCLE :

- S'organiser sur un terrain réduit (10m x (10x3)m) et dans un jeu en 6 contre 6 pour conquérir, protéger et conserver le ballon collectivement mais aussi pour organiser et pousser le maul afin de progresser ensemble jusqu'à l'en-but adverse ou éventuellement contourner individuellement le groupement adverse face à une équipe qui s'organise pour pousser l'adversaire (éventuellement repousser hors du terrain) ou plaquer le porteur de balle.
- Oser et contrôler le contact avec autrui.
- Connaître, respecter et faire respecter les règles fondamentales du rugby.



Fiche des choix de compétences
et de contenus à enseigner



Groupe d'activités :
Les activités de coopération et d'opposition : les sports collectifs
Activité retenue : Rugby

CLASSE DE 5^{°5} - PROJET DE CYCLE Rugby

Niveau: 1 (<10h de pratique)

abordée en : **6^{ème}**

Compétences propres à l'EPS Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de forces équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre.

Compétences attendues :
(textes 2009)

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.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Connaissances	Capacités	Attitudes	... en liens avec Comp. méthodo & soc.
<p>Du pratiquant:</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique : <i>en-but, essai, maul, plaquage.</i> Les règles simples : <i>marque, tenu, hors jeu, en avant, sorties et remises en jeu.</i> Les limites du terrain, l'en-but à attaquer et l'en-but à défendre. Le statut d'attaquant (porteur de balle PB, non porteur de balle NPB) et celui de défenseur D) Les principes d'efficacité en attaque : <ul style="list-style-type: none"> o seul : avancer, percuter, protéger, libérer, passer le ballon. o à plusieurs : se lier, pousser efficacement, éloigner la balle de la ligne de front. Les principes d'efficacité en défense : <ul style="list-style-type: none"> o produire des actions de ceinturage (blocage ou plaquage). Les gestes et comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres. 	<p>Du pratiquant:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'informer avant d'agir : <i>se situer sur le terrain, percevoir les partenaires (PB, NPB disponibles, à distance de passe), les adversaires, les espaces libres et l'en-but adverse.</i> Changer rapidement de statut et se reconnaître défenseur. <p style="text-align: center;">En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'organiser pour percuter de profil en protégeant à la fois son corps et le ballon. Assurer la conservation de la balle lors des phases de blocage en orientant ses actions vers son camp et en faisant obstacle avec son corps. Offrir un soutien proche et essentiellement axial pour pousser ou relayer le PB. <p style="text-align: center;">En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'organiser individuellement pour attraper et ceinturer le PB afin de le freiner, le bloquer, le repousser ou l'amener au sol. 	<p>Du pratiquant:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager avec détermination et loyauté, dans une lutte collective, quels que soient ses partenaires et adversaires, aussi bien au cœur de l'action qu'en périphérie. Assumer la responsabilité de ses actes vis-à-vis d'autrui. Accepter le contact physique avec les partenaires, les adversaires et le sol. Accepter de vivre des émotions intenses (plaisir, frustration, peur) tout en gardant le contrôle de ses actes. Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, des partenaires et de l'arbitre. <p>Compétences méthodologiques & sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> Agir dans le respect ... Organiser et assumer des rôles sociaux et de responsabilités... Se mettre en projet... <p>Se connaître, se préparer, se préserver ...</p>	<p style="text-align: center;">... en liens avec Comp. méthodo & soc.</p> <p>Pilier 6 : Domaine : Avoir un comportement responsable <u>Respecter les règles de la vie collectives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> J'ai une tenue adaptée à l'activité et au temps. Je participe à l'installation du matériel <p><u>Comprendre l'importance du respect mutuel et ...</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Je sais éprouver mon envie de gagner en acceptant l'issue des matchs, respectant les règles, l'arbitre et les adversaires. Je sais être neutre en tant qu'arbitre. Je reconnais la règle comme nécessaire pour pratiquer en sécurité. <p><u>Respecter des comp^t favorables à sa santé et sa sécurité</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Je dose mon engagement physique et reste dans une pratique sécuritaire. Je me protège dans les regroupements et au sol. Je suis capable de suivre l'échauffement sous la guidance du professeur. <p style="text-align: center;">Pilier 7 : Autonomie et initiative Domaine : Être capable de mobiliser ses ressources <u>Être autonome dans son travail :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Je suis capable de travailler en prenant en compte les conseils. <p>Domaine : FAIRE PREUVE D'INITIATIVE <u>S'engager dans un projet personnel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Je cherche à progresser et à développer mes capacités. <p><u>S'intégrer et coopérer dans un projet collectif</u></p> <ul style="list-style-type: none"> J'ose prendre les rôles de joueur et d'arbitre. J'accepte de jouer avec et contre des camarades diverses qui ne sont pas mes copain(e)s et je m'implique dans le jeu. J'accepte le contact physique avec les autres et avec le sol. <p><u>Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions</u></p> <ul style="list-style-type: none"> J'accepte de faire les rôles de joueur, de marquer, d'arbitre de terrain, d'arbitre ou d'observateur. <p style="text-align: center;">Cf. choix des Compétences à Valider à la fin du cycle</p>
<p>Thèmes d'études :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aborder le début du cycle et tous les débuts de leçons par des jeux de contact. ✓ Les AMS sont enseignées au début de chaque leçon ✓ Puis aborder des situations de jeu faisant émerger la nécessité d'une organisation collective. (IT & espace) ✓ Aborder la sécurité par l'apprentissage du plaquage .dès la leçon 2 au sol, puis debout de manière statique puis en mouvement en jouant sur l'intensité du contact par la contrainte spatiale (AMS) ✓ Parallèlement à cela, aborder la structuration du maul pour organiser le jeu groupé 			
<p>Situation d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sit de réf. : « L'épreuve preuve collective » : 6 vs 6 sur couloir de 10 x 30m en gagne terrain (10 zone de 3m) 			

CLASSE DE 5^{°5} - PROJET DE CYCLE Rugby



A la fin de mon cycle Rugby (niveau 1), je devrais être capable :

- De m'organiser sur un terrain réduit et dans un jeu en 6 contre 6 pour conquérir, protéger et conserver le ballon collectivement mais aussi pour pousser le maul afin de progresser ensemble jusqu'à l'en-but adverse ou éventuellement contourner individuellement le groupement adverse face à une équipe qui s'organise pour pousser l'adversaire ou plaquer le porteur de balle.
- Oser et contrôler le contact avec autrui
- De connaître, respecter et faire respecter les règles fondamentales du rugby.

Signature des parents :

Contenus d'enseignement	Ce que je vais apprendre en Rugby	Transformations nécessaires	Ce que je vais développer Rugby
Connaissance « savoirs »	<ul style="list-style-type: none"> ■ Je connais le vocabulaire approprié : <i>en-but, essai, maul, plaquage.</i> ■ Je connais règles simples : <i>marque, tenu, hors jeu, en avant, sorties et remises en jeu.</i> ■ Je connais les limites du terrain ■ Je me reconnais facilement attaquant (porteur et non porteur de balle) et défenseur ■ Je connais les principes d'efficacité en attaque pour pousser, arracher le ballon, le protégé, et le passer ■ Je sais ce qu'il faut faire pour plaquer efficacement et sans danger. ■ Je connais les règles de sécurité. 	Capacités motrices	<p>J'ai travaillé :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Mon endurance pour tenir toute la durée d'un match ➔ Ma force et mon tonus pour pousser dans le maul. ➔ Ma vitesse pour courir vite vers l'en-but adverse si j'en ai l'opportunité. ➔ Ma réactivité pour profiter des erreurs de l'adversaire. ➔ Ma capacité à dissocier les actions des jambes et celle des bras pour faire des passes ou pour plaquer.
Capacités « savoir-faire »	<ul style="list-style-type: none"> ■ Je suis capable de me situer par rapport au terrain, à mes partenaires et mes adversaires sans être hors jeu. ■ Je sais protéger mon ballon dans un maul en me retournant. ■ Je sais pousser de manière efficace en serrant l'autre, en éloignant mes appuis, et en étant bas. ■ Je sais m'organiser collectivement avec des rôles pour pousser au sein d'un maul (<i>rôles de porteur de ballon, de pousseur et d'étayer</i>). ■ Je sais faire une passe précise en arrière à l'arrêt et en course. ■ Je sais repousser ou plaquer un adversaire qui court en défense. ■ Je sais opportunément contourner un regroupement pour aller vers l'en-but adverse. ■ Je sais opportunément extraire le ballon de mon regroupement pour aller vers l'en-but adverse. 	Capacités perceptives	<p>J'ai travaillé :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ma capacité à sentir les actions de l'adversaire pour m'adapter et réagir. ➔ Mon équilibre pour ne pas chuter. ➔ Ma capacité à me repérer pour voir les partenaires, adversaire, limite du terrain, les opportunités La perception de mon corps pour pouvoir agir de manière efficace.
Attitude « savoir-être »	<ul style="list-style-type: none"> ■ J'ai une tenue adaptée à l'activité et au temps. ■ Je participe à l'installation du matériel ■ Je sais éprouver mon envie de gagner en acceptant l'issue des matchs, respectant les règles, l'arbitre et les adversaires. ■ Je sais être neutre en tant qu'arbitre. ■ Je reconnais la règle comme nécessaire pour pratiquer en sécurité. ■ Je dose mon engagement physique et reste dans une pratique sécuritaire. ■ Je me protège dans les regroupements et au sol. ■ Je suis capable de suivre l'échauffement sous la guidance du professeur. ■ Je suis capable de travailler en prenant en compte les conseils. ■ Je cherche à progresser et à développer mes capacités. ■ J'ose prendre les rôles de joueur et d'arbitre. ■ J'accepte de jouer avec et contre des camarades diverses qui ne sont pas mes copain(e)s et je m'implique dans le jeu. ■ J'accepte le contact physique avec les autres et avec le sol. ■ J'accepte de faire les rôles de joueur, de marquer, d'arbitre de terrain, d'arbitre ou d'observateur. 	Capacités affectives	<p>J'ai travaillé :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ pour accepter de chuter et de plaquer sans danger. ➔ pour oser m'opposer à quelqu'un ou à un groupe ➔ pour contrôler mes émotions et mon impulsivité. ➔ Pour ne pas avoir peur des autres ou de tomber.



CARACTERISTIQUES DES ELEVES

	GROUPE 1 : « LES CRAINTIFS »	GROUPE 2 : « LES BALLON PHILES»
NOMBRE	__ élèves	__ élèves
QUI ?		
REPRESENTA° ET MOTIVA°	<ul style="list-style-type: none"> L'image du rugby est souvent négative et associée avec la peur d'avoir mal, peur des coups, des chocs, de tomber et du combat inhérent à l'APSA. La fuite du ballon et du contact est centrale. Les élèves ont souvent peur de tomber. 	<ul style="list-style-type: none"> L'image du rugby est souvent positive comme étant un jeu. Le ballon centre toute l'attention ainsi que l'en-but à atteindre. Ces élèves n'ont pas trop peur d'avoir mal, ni peur des coups, des chocs, de tomber ou du combat inhérent à l'APSA.
AMS	<ul style="list-style-type: none"> La prise de ballon est souvent sur les pôles et a bout de bras (souvent ballant ou devant) Il n'y a pas d'organisation du maul. 	<ul style="list-style-type: none"> La passe se fait soit en piston, soit en « touche de foot ». Parfois, elle se fait par des jets en l'air sans viser.
	<ul style="list-style-type: none"> Le contact avec les autres joueurs se fait bras tendus, paume de main à plat, dos redressé, bassin en recul et jambes tendues. Parfois, lors des poussées collectives, les élèves poussent dos au regroupement 	<ul style="list-style-type: none"> Le contact avec les autres se fait tête en avant car les autres sont un obstacle à l'appropriation du ballon. Le contact est accepté et avec le tronc.
ESPACE & TRAJET	<ul style="list-style-type: none"> Ces élèves sont soit derrière le regroupement et restent spectateur, soit devant en situation de hors-jeu. Lorsqu'ils ont le ballon ces élèves soient reculent, soit cherche à se débarrasser de la balle. 	<ul style="list-style-type: none"> Ces élèves sont dans le regroupement au plus près du ballon. Lorsqu'ils ont le ballon ces élèves cherchent à aller droit devant eux vers l'en-but. Rare sont les élèves qui cherchent à contourner le regroupement.
INTENTION TACTIQUE	<ul style="list-style-type: none"> Ces élèves ont peur et cherche à éviter d'entrer en contact avec les autres joueurs. 	<ul style="list-style-type: none"> Ces élèves recherche a s'appropriier le ballon et a aller directement vers l'en-but

HYPOTHESES EXPLICATIVES	<ul style="list-style-type: none"> La peur de se faire mal organise le jeu par un évitement de la balle et du contact 	<ul style="list-style-type: none"> La centration sur le ballon (« le moi-ballon ») organise un jeu solitaire orienté mais sans partenaire.
------------------------------------	---	--

PROJET DE TRANSFORMATION

PASSER DE ...	<ul style="list-style-type: none"> ☑ D'un élève qui reste loin du jeu en défense ou qui pousse à la périphérie avec les bras tendus. ☑ D'un élève (NPB) hors jeu ou sur la ligne d'en-but. ☑ D'un élève maladroit (passe pas précise), hypertonique qui se débarrasse du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ D'un élève défenseur qui s'agrippe au ballon et qui tire dessus pour l'avoir. ☑ D'un élève (NPB) qui s'agrippe au ballon en poussant en position droite tête en avant. ☑ D'un élève (PB) centré sur le « moi ballon » dans le but de se l'approprié pour rester face aux adversaires en poussant.
---------------	--	---

A	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Un élève (Def.) qui participe au maul en tant qu'étauteur par une poussée efficace. ☑ Un élève (NPB) qui se mets à distance de passe et qui conserve le ballon pour assurer une continuité de jeu. ☑ Un élève (PB) qui se retourne pour protéger son ballon en attendant de l'aide de ses coéquipiers. 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Un élève qui s'interpose face à un PB qui cours pour le repousser hors du jeu ou qui pousse efficacement le maul pour le repousser ☑ Un élève qui fait une passe a l'arrêt précise et qui s'inscrit efficacement (saisie, contact proche, jambe fléchie) dans une poussée collective orientée dans le but de faire progresser le jeu jusqu'à l'en-but adverse en attaque
---------	--	---

MOYENS

AXES DE TRAVAIL	Séance	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aborder le début du cycle et tous les débuts de leçons par des jeux de contact. ✓ Les AMS sont enseignées au début de chaque leçon ✓ Puis aborder des situations de jeu faisant émerger la nécessité d'une organisation collective. (IT & espace) ✓ Aborder la sécurité par l'apprentissage du plaquage dès le début du cycle au sol, puis debout de manière statique puis en mouvement en jouant sur l'intensité du contact par la contrainte spatiale (AMS) <p>Parallèlement à cela, aborder la structuration du maul pour organiser le jeu groupé</p>
	Cycle	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Commencer par des situations de contacts individuels et/ou collectifs en début de cycle puis entrer dans l'activité par le jeu (bêret rugby) pour rapidement passer par une opposition (4 vs 4 sur 6 x 6m) ✓ Commencer les AMS par la passe libre, puis en course, puis en arrière pour enchaîner sur le plaquage (vers la séance 3). ✓ Entré dans l'activité par le jeu groupé qui va être structuré par l'organisation des rôles pour pousser de manière efficace tout en protégeant le ballon en utilisant une opposition progressive. Puis organiser la sortie du ballon.

DETERMINANTS DU CYCLE

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ S'organiser sur un terrain réduit (10m x (10x3)m) et dans un jeu en 4 contre 4 pour conquérir, protéger et conserver le ballon collectivement mais aussi pour organiser et pousser le maul afin de progresser ensemble jusqu'à l'en-but adverse ou éventuellement contourner individuellement le groupement adverse face à une équipe qui s'organise pour pousser l'adversaire (éventuellement repousser hors du terrain) ou plaquer le porteur de balle. ✓ Oser et contrôler le contact avec autrui. ✓ Connaitre, respecter et faire respecter les règles fondamentales du rugby.
-----------	--

FORME DE PRATIQUE	Sit° de réf. : jeu en couloir de 10 x 30m (=10 x 3m) en gagne terrain
-------------------	---

MISES EN OEUVRE	Structure du cycle	<p>Formes de travail : Les formes de travail seront basées sur une entrée par un échauffement rituel avec contact au sol et entre les joueurs, suivie d'un travail par équipe stable selon les thématiques du cours</p> <p>Formes de groupement : Les équipes seront constituée très tôt dans le cycle par des équipe hétérogène en leur sein et homogène entre elles.</p> <p>Entrée dans l'activité : L'entrée dans l'activité se fera par des situations de contact au sol et par des jeux d'opposition individuelle et collective. La mise en confrontation avec la sit. de réf. (6 vs 6 sur 10m x 30m) se fera très tôt.</p>
	Démarche pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nous avons fait le choix de rentrer dans l'opposition en passant par une phase jouée et collective avant d'aborder la notion de jeu collectif et de plaquage qui sont plus affectivement difficile pour les élèves « craintifs » ✓ Nous avons fait le choix de privilégier le jeu groupé afin de rendre le contact inévitable mais acceptable et pour limiter les impacts ✓ Nous avons fait le choix de travailler la passe durant les premières séances même si elle est peu utilisée en match car l'aspect car l'aspect psychomoteur de la passe arrière en déplacement semble important à travailler pour ces élèves dont un certains nombres sont en difficulté motrice. De plus, cela permet de satisfaire le « moi-ballon » et permet par la suite une acceptation du jeu sans ballon. ✓ L'apprentissage moteur se fera par guidance en commençant à l'arrêt puis en augmentant les contraintes (vitesse, déplacement, opposition). ✓ L'apprentissage de l'organisation du jeu se fera par essai-erreur orienté par l'enseignant pour stimuler l'aspect cognitif. ✓ Les thématiques de travail seront basé soit sur l'AMS, l'espace, ou l'intention tactique.

ECHEANCIER DU CYCLE

	Thème de la leçon	Bilan et perspectives	Evolution cycle
Séance 1	<ul style="list-style-type: none">  Entrée en activité  Oser entrer en contact  Béret rugby 		<p>Evaluation diagnostique des élèves dans l'activité</p> <p>▼</p> <p>Compétences recherchées - Cf. projet de cycle</p> <p>▼</p> <p>Evaluation fin cycle</p>
Séance 2	<ul style="list-style-type: none">  Oser agir sur autrui (arrache & pousser)  Organiser le maul pour pousser : rôle 		
Séance 3	<ul style="list-style-type: none">  AMS passe en arrière + Savoir pousser + arracher vs protéger sa balle  Organiser le maul pour progresser face à une opposition croissante 		
Séance 4			
Séance 5			
Séance 6			
Séance 7			
Séance 8			
Séance 9			
Séance 10			
<p>Propositions pour les élèves inaptes & Connaissances relatives à la pratique de l'APSA et à la gestion de sa vie physique</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <ul style="list-style-type: none"> - Rôle d'observateur, de juge ou d'arbitre. - Responsable de l'échauffement (cf. projet « savoir d'échauffer ») </div>			

EVALUATION

Critères d'évaluation :



☑ Note individuelle :

Implication dans la poussée du maul (att)

- | | |
|--|----------------------------|
| <input type="radio"/> Fuyeur (euse) | Note / 5
= 0 / 5 |
| <input type="radio"/> Spectateur (trice) | = 1 / 5 |
| <input type="radio"/> Reste à la périphérie | = 2 / 5 |
| <input type="radio"/> Pousse de manière inefficace | = 3 / 5 |
| <input type="radio"/> Pousse de manière efficace | = 4 / 5 |
| <input type="radio"/> Pousse de manière efficace et prend des initiatives (organisation du maul, sortie du ballon, etc.) | = 5 / 5 |

Implication dans la défense

- | | |
|--|----------------------------|
| <input type="radio"/> Fuyeur (euse) | Note / 3
= 0 / 5 |
| <input type="radio"/> Exclusivement étayeur (euse) de loin dans le maul. | = 0.5 / 5 |
| <input type="radio"/> Que repousseur (euse) dans le maul ou sur PB | = 1 / 5 |
| <input type="radio"/> Pousseur et plaqueur (euse) ou arracheur (euse) | = 2 / 5 |
| <input type="radio"/> Pousseur (euse), plaqueur (euse), arracheur (euse) | = 3 / 5 |

Contrôle de soi et connaissance des règles

- | | |
|---|----------------------------|
| <input type="radio"/> Ne sais pas les règles ou cherche à faire mal à l'adversaire en tant que joueur, laisse le jeu se dérouler en tant qu'arbitre | Note / 4
= 0 / 4 |
| <input type="radio"/> Connait et applique quelques règles, fonce dans les adversaires, arbitre de manière sporadique. | = 1 / 4 |
| <input type="radio"/> Connait et respecte les règles en tant que joueur mais arbitre de manière sporadique | = 2 / 4 |
| <input type="radio"/> Connait et respecte les règles en tant que joueur et arbitre de manière correcte | = 3 / 4. |
| <input type="radio"/> Joueur fair-play qui connait les règles principales et arbitre efficace | = 4 / 4 |

☑ Performance collective (situation de référence)

<u>Gains et perte lors des matchs</u>	Note / 3
---------------------------------------	-----------------

☑ Maitrise collective (épreuve preuve)

<u>Nombre de zones franchies collectivement</u>	Note / 5
---	-----------------

CLASSE DE 5°5 - PROJET DE CYCLE Rugby

COMPETENCES A VISEES

Je suis compétent

- ☉ Je suis capable de m'organiser sur un terrain réduit et dans un jeu en 4 contre 4 pour conquérir, protéger et conserver le ballon collectivement mais aussi pour pousser le maul afin de progresser ensemble jusqu'à l'en-but adverse ou éventuellement contourner individuellement le groupement adverse face à une équipe qui s'organise pour pousser l'adversaire (éventuellement repousser hors du terrain) ou plaquer le porteur de balle.
- ☉ J'ose et je contrôle le contact avec autrui.
- ☉ Je connais, respecte et fais respecter les règles fondamentales du rugby.

Je suis efficace

- ✗ Je sais utiliser mes connaissances, capacités, attitudes et compétences méthodologiques apprises afin d'être efficace en rugby.

Ce que j'ai appris

Capacité

- Je suis capable de me situer par rapport au terrain, à mes partenaires et mes adversaires sans être hors jeu.
- Je sais protéger mon ballon dans un maul en me retournant.
- Je sais pousser de manière efficace en serrant l'autre, en éloignant mes appuis, et en étant bas.
- Je sais m'organiser collectivement avec des rôles pour pousser au sein d'un maul (rôles de porteur de ballon, de pousseur et d'étayer).
- Je sais faire une passe précise à l'arrêt et en course.
- Je sais repousser ou plaquer un adversaire qui court en défense.
- Je sais opportunément contourner un regroupement pour aller vers l'en-but adverse.
- Je sais opportunément extraire le ballon de mon regroupement pour aller vers l'en-but adverse.

Attitudes et compétences méthodologiques en lien avec le socle commun :

Pilier 6 : Domaine : Avoir un comportement responsable

Respecter les règles de la vie collectives

- J'ai une tenue adaptée à l'activité et au temps.
- Je participe à l'installation du matériel

Comprendre l'importance du respect mutuel et ...

- Je sais éprouver mon envie de gagner en acceptant l'issue des matchs, respectant les règles, l'arbitre et les adversaires.
- Je sais être neutre en tant qu'arbitre.
- Je reconnais la règle comme nécessaire pour pratiquer en sécurité.

Respecter des compétences favorables à sa santé et sa sécurité

- Je dose mon engagement physique et reste dans une pratique sécuritaire.
- Je me protège dans les regroupements et au sol.
- Je suis capable de suivre l'échauffement sous la guidance du professeur.

Pilier 7 : Autonomie et initiative

Domaine : Être capable de mobiliser ses ressources

Etre autonome dans son travail :

- Je suis capable de travailler en prenant en compte les conseils.

Domaine : FAIRE PREUVE D'INITIATIVE

S'engager dans un projet personnel

- Je cherche à progresser et à développer mes capacités.

S'intégrer et coopérer dans un projet collectif

- J'ose prendre les rôles de joueur et d'arbitre.
- J'accepte de jouer avec et contre des camarades diverses qui ne sont pas mes copain(e)s et je m'implique dans le jeu.
- J'accepte le contact physique avec les autres et avec le sol.

Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions

- J'accepte de faire les rôles de joueur, de marquer, d'arbitre de terrain, d'arbitre ou d'observateur.