

CYCLE 3



# OBSERVATION - ÉVALUATION



	<b>DOMAINE 1</b> Les langages pour penser et communiquer	<b>DOMAINE 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre	<b>DOMAINE 3</b> La formation de la personne et du citoyen	<b>DOMAINE 4</b> Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<b>DOMAINE 5</b> Les représentations du monde et l'activité humaine
<b>5 compétences générale en EPS</b> déclinées au rugby	<b>CG1</b> Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	<b>CG2</b> S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils	<b>CG3</b> Partager des règles, assumer des rôles, des responsabilités	<b>CG4</b> Apprendre à entretenir sa santé par une pratique physique régulière	<b>CG5</b> S'approprier une culture physique, sportive et artistique
<b>RUGBY</b> (lien pour accéder à une playlist de situations pédagogiques)	<p>Enchaîner quelques actions fondamentales (donner, arracher, pousser, ramasser, esquiver) en les orientant en direction de zone de marque adverse.</p> <p>Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut</p> <p>Soutenir l'action défensive d'un partenaire pour en augmenter l'efficacité</p>	<p>Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport.</p> <p>Analyser les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque.</p>	<p>Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables..</p> <p>Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.</p> <p>Savoir contrôler ses réactions émotionnelles quelle que soit l'issue d'une opposition et quel que soit le type de rugby proposé : savoir gérer le jeu sans contact autant que le jeu avec du combat.</p> <p>Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles.</p>	<p>S'échauffer avant un effort.</p> <p>Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs sans perte d'efficacité.</p> <p>Connaitre et éviter les gestes et comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.</p>	<p>Apprécier une prestation au regard de performances de référence</p> <p>Apprécier certains critères d'observation, sur un plan quantitatif (nombre de franchissements...) et sur un plan qualitatif (jeu adapté / défense adverse, utilisation des zones appropriées du terrain...)</p>

COMPÉTENCES RUGBY CONTACT	TRÈS BONNE MAÎTRISE	BONNE MAÎTRISE	MAÎTRISE FRAGILE	MAÎTRISE INSUFFISANTE
<b>PROTEGER ou CONQUERIR LE BALLON /4</b> Être capable de protéger ou conquérir individuellement le ballon (A1-CG1)	<b>LE PROTECTEUR / GRAPPILLEUR</b> L'élève avance vers l'en-but puis se retourne au moment du contact pour protéger son ballon. Il va dans le regroupement pour "gratter" les ballons non protégés.	<b>L'IRRÉGULIER</b> En tant que porteur de ballon (PB), l'élève reste parfois de face et parfois se retourne. Il essaye d'arracher le ballon, mais de manière non efficace	<b>LE FRONTAL</b> En tant que porteur de ballon (PB), l'élève reste face aux adversaires et se fait prendre facilement le ballon. Il se rapproche du PB, mais n'est jamais en situation d'arracher le ballon	<b>L'EVITEUR</b> L'élève se débarrasse du ballon ou bien se met en situation pour ne pas le recevoir. Il refuse le contact en défense
<b>PROGRESSER /4</b> Progresser vers l'en-but adverse (A1-CG1)	<b>LE PROGRESSEUR COLLECTIF</b> L'élève progresse vers l'en-but en prenant en compte ses partenaires.	<b>LE PROGRESSEUR SEUL</b> L'élève essaie de systématiquement progresser vers l'en-but, mais il ne prend pas en compte ses partenaires (joue seul contre tous)	<b>LE CONTOURNEUR</b> L'élève essaie de contourner les autres en passant sur le côté, mais il évite les contacts	<b>LE PEUREUX RECULEUR</b> L'élève recule ou se débarrasse du ballon.
<b>DEFENDRE /4</b> Stopper la progression adverse (A1- CG1)	<b>LE PLAQUEUR</b> L'élève plaque pour défendre	<b>LE STOPPEUR</b> L'élève ceinture et s'engage en défense sans pour autant réussir à mettre au sol	<b>L'ATTRAPEUR</b> L'élève saisit le maillot mais n'arrive pas à arrêter l'adversaire	<b>LE CRAINTIF</b> L'élève a peur du contact et le fuit
<b>AVANCER COLLECTIVEMENT /4</b> Être capable de s'organiser au sein d'un groupe pour conserver ou récupérer le ballon et avancer vers la cible.	<b>LE LEADER</b> L'élève prend des initiatives et organise le jeu de son équipe.	<b>LE SUIVEUR</b> L'élève joue et s'organise au travers des rôles dans le groupe.	<b>LE SATELLITE</b> L'élève suit l'action, mais reste à la périphérie.	<b>L'ÉLOIGNÉ</b> L'élève est toujours loin du ballon pour ne pas avoir à intervenir.
<b>RÔLES /2</b> Être capable de connaître les règles, de les appliquer et de prendre des rôles sociaux (arbitre, comptage de points, etc.) (A4-CG3)	<b>LE VOLONTAIRE DYNAMIQUE &amp; EFFICACE</b> L'élève fait preuve de fair-play et d'humilité. Il aide et conseille les autres. Il prend tous les rôles à cœur et les remplit parfaitement.	<b>LE VOLONTAIRE POSE</b> L'élève respecte les règles et gère ses émotions. Il accepte de prendre les différents rôles.	<b>LE JOUEUR RÂLEUR</b> L'élève râle et manque parfois de contrôle de ses émotions dans la victoire comme dans la défaite. Il prend les rôles sociaux, mais par défaut	<b>L'ABSENT</b> L'élève ne respecte pas les règles, ne veut être que joueur et gêne les autres
<b>ECHAUFFEMENT /2</b> Savoir s'échauffer efficacement en autonomie (CG4)	<b>L'AUTONOME</b> L'élève s'échauffe de manière autonome et efficace	<b>L'INCOMPLET</b> L'élève s'échauffe mais de manière incomplète ou trop rapide	<b>LE MINIMALISTE</b> L'élève s'échauffe quand on le regarde et très partiellement	<b>LE RETARDATAIRE</b> L'élève est toujours en retard et ne s'échauffe pas ou insuffisamment









## AVANCER COLLECTIVEMENT

ÊTRE CAPABLE DE S'ORGANISER AU SEIN D'UN GROUPE

- **JOUEUR OBSERVÉ :** .....
- **OBSERVATEUR :** .....
- **ANALYSE DE L'OBSERVATION PAR LE JOUEUR ET L'OBSERVATEUR :**

LE JOUEUR	Prends des initiatives		Suit les autres		Subit		Ne fait rien	
OBSERVABLES								



## RÔLES ET COMPORTEMENTS

ÊTRE CAPABLE DE CONNAÎTRE LES RÈGLES, DE LES APPLIQUER ET DE PRENDRE DES RÔLES SOCIAUX

- **JOUEUR OBSERVÉ :** .....
- **OBSERVATEUR :** .....

<b>Non respect des règles</b>																		
<b>Non respect des arbitres</b>																		
<b>Non respect des autres</b>																		
<b>Conteste / rôle</b>																		

<b>AUTRES RÔLES</b>	<b>Arbitres</b>		<b>Coachs</b>		<b>Gestionnaire de l'activité</b> (gestion du temps, des rotations...)		<b>Gestionnaire du matériel</b>	
---------------------	-----------------	--	---------------	--	---	--	---------------------------------	--

- **ANALYSE DE L'OBSERVATION PAR LE JOUEUR ET L'OBSERVATEUR :**

<b>JOUEUR</b>	<b>Je connais les règles et je les respecte</b>		<b>Je suis attentif aux autres, je les aide, les conseille</b>		<b>Je reste calme en toutes circonstances</b>		<b>Je perds dignement, je gagne humblement</b>	
<b>AUTRES RÔLES</b>	<b>Arbitre : je connais les règles et je sais les faire appliquer</b>		<b>Responsable du jeu : je sais gérer la feuille de match</b>		<b>Organisateur : j'installe et je range le matériel</b>		<b>Coach : je prépare et je gère mon équipe</b>	

