

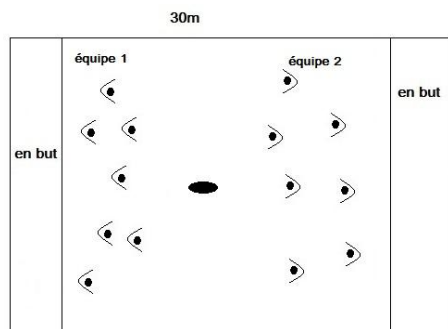
## SITUATION D'ÉVALUATION A L'ISSUE D'UN CYCLE

## ÉVALUATION DES COMPÉTENCES DES PROGRAMMES

## « MATCH DE RUGBY »

But:

- Porter le ballon dans la cible et empêcher l'adversaire de l'atteindre

Organisation :

7 contre 7

Match de 8 minutes

Règles :

- Marquage des points. Essai : Le ballon est aplati derrière la ligne d'en-but
  - Remises en jeu, adversaires à 5 pas pour
    - Sortie du ballon du terrain
    - Faute (ballon conservé, jeu dangereux)
  - Remise en jeu en milieu de terrain par l'adulte en lançant le ballon aux adversaires à 5 pas après un essai
- Le tenu : lâcher le ballon dès que l'on est au sol
  - Si l'attaquant est ceinturé 3", lâcher ou donner la balle **REGLE ADAPTÉE**
  - L'en-avant : le ballon ne peut être passé à un partenaire placé devant soi
  - Position de hors-jeu : un joueur est considéré comme hors jeu s'il se trouve devant un partenaire qui porte le ballon
  - Pas de jeu au pied. REGLE ADAPTÉE pour les scolaires afin de favoriser le jeu à la main
  - Contact en dessous de la ligne d'épaule : Ceinturer

Critère de réussite collectif :

- Est déclarée gagnante l'équipe ayant marqué plus d'essais que l'équipe adverse.

Critère de réussite individuel :

- L'élève assure les rôles (attaquant, défenseur) de façon active et collective en respectant les règles.

## Coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement.

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

*Connaissances*

- Vocabulaire spécifique à l'activité : attaquant, défenseur, en-but, hors jeu, essai, touche....
- Règles du jeu

*Capacités*

- En fonction de l'équipe qui possède le ballon, agir successivement en tant qu'attaquant et défenseur sans être « hors jeu »
- Identifier la cible (l'en-but) en attaque et en défense pour s'orienter
- Faire progresser la balle collectivement vers la cible adverse
- S'interposer physiquement pour défendre (ceinturer)
- Gérer ses efforts

*Attitudes*

- Accepter les contacts avec les autres joueurs
- Respecter tous les joueurs, l'arbitre et ses décisions, les règles
- Jouer collectivement, accepter de perdre et savoir gagner

**EVALUATION DU SOCLE COMMUN****Compétence 6 Compétences sociales et civiques**

Evaluation de l'item : **Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives**

**Critère pour définir le niveau « acquis » :**

**L'élève assure les rôles (attaquant, défenseur) de façon active et collective en respectant les règles.**

**Contribution à l'évaluation d'autres items :**

**S'impliquer dans un projet individuel ou collectif**  
**Etre persévérant dans toutes les activités**  
**Respecter les règles de la vie collective**