Rugby – 4e-3e

Rugby • 4e-3e

Grille AIA – 4 degrés de maîtrise. Total /20.

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Efficacité dans les actions individuelles (passe, plaquage, soutien)	Maîtrise les gestes de base ; améliore leur précision et leur intention après les encouragements de l'enseignant 1 point	Analyse après l'action comment améliorer ses gestes individuels et propose des solutions ; les met en œuvre avec aide du partenaire 2 points	Ajuste seul la qualité de ses actions individuelles selon la configuration de jeu pendant l'action, de façon autonome 3 points	Optimise et anticipe chaque action individuelle pour créer un avantage collectif ; est la référence technique du groupe 5 points
Lecture du rapport de force et des espaces	Commence à lire le rapport de force ; exploite les espaces de façon plus intentionnelle après les conseils de l'enseignant 1 point	Identifie après l'action les déséquilibres à exploiter et les commente ; commence à les anticiper avec aide 2 points	Lit seul en temps réel le rapport de force et les espaces libres et oriente son jeu en conséquence, de façon autonome 3 points	Anticipe les déséquilibres avant leur apparition et transforme cette lecture en avantage collectif décisif ; fait progresser ses partenaires dans la lecture du jeu 5 points
Adaptation tactique dans les phases de jeu	S'adapte aux phases de jeu avec efficacité ; affine ses ajustements tactiques après les retours de l'enseignant 1 point	Comprend les logiques tactiques des différentes phases de jeu et les explique ; les applique régulièrement avec aide 2 points	S'adapte seul en continu aux phases de jeu et aux situations complexes, de façon autonome et persévérante 3 points	Anticipe les évolutions des phases de jeu et positionne son équipe en conséquence avant qu'elles ne surviennent ; guide ses partenaires dans l'adaptation 5 points
Leadership, sécurité collective et organisation de l'équipe	S'investit dans la sécurité et l'organisation collective ; prend des initiatives de leadership si	Comprend les principes de sécurité et d'organisation collective et les explique ; les	Veille seul de façon autonome à la sécurité et organise l'équipe lors de toutes les phases de jeu,	Anticipe les situations de déséquilibre ou de risque et réorganise l'équipe

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
	l'enseignant le sollicite 1 point	met en place régulièrement avec l'appui de l'enseignant 2 points	sans attendre les consignes 3 points	proactivement ; moteur de la sécurité et de l'organisation qui propulse la progression de tous 5 points