

Compétence spécifique : Coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement.

Utiliser un répertoire aussi large que possible d’actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : Mesurer et apprécier les effets de l’activité en appréciant les caractéristiques du terrain et en respectant la règle.

Acquisition : Mouvement vers la cible. Attaquer – courir – transporter – passer - aplatir -

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : La charte du joueur écrite dans son cahier : je respecte les règles du jeu, je respecte les décisions de l’arbitre et l’espace de jeu, je suis maître de moi en toute circonstance, j’accepte de perdre.

But: Marquer l’essai ou le plus de points possible en franchissant les zones.

Consignes : L’équipe qui attaque doit atteindre la zone d’essai sans faire de passe en avant.

Chaque défenseur ne peut intervenir que dans sa zone.

Règles : Les joueurs de l’équipe qui attaque partent chacun leur tour, au signal de l’enseignant (le 1^{er} est porteur de la balle). Le porteur de balle doit avancer si il n’y a personne entre lui et l’en-but.

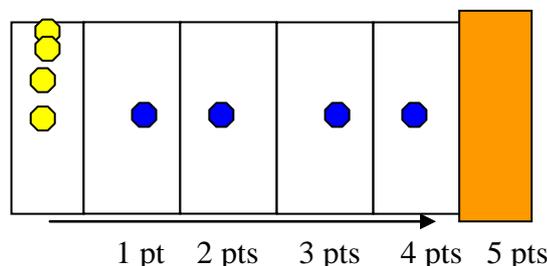
Les défenseurs n’interviennent que dans leur zone, cherchent à bloquer la progression et sortir le porteur hors des limites.

Un arbitre vérifie le comportement des joueurs et note les résultats.

Critères de réussite : Réussir à marquer en 10 passages plus de points que l’équipe adverse.

Matériel : plots – Terrain (15mX 20m) délimité en 5 zones de 3m. – ballons -

Gestion de la classe : 2 équipes en 4 contre 4



Durée : 30 minutes

Répétition : 10 passages puis changement de rôle.

Savoirs que l’élève devra apprendre :

Reconnaître l’espace – Proposer une solution au porteur de balle – S’organiser collectivement pour atteindre la cible.

Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

Passer le ballon avant d’être bloquer. Se retourner pour attendre l’arrivée du soutien venant de l’arrière.

Evolution possible en jouant sur les variables : espace, temps, règles, nombre

<p>Si ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l’équipe n’arrive pas à progresser vers l’avant. - Si l’équipe marque 5 points à chaque passage. 	<p>Alors...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elargir les zones des défenseurs pour permettre les passes. - Permettre à un défenseur de défendre sur 2 zones à la fois ou plus. 	<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Même situation mais agrandir l’espace et jouer à 6 contre 6. - Permettre à chaque défenseur de revenir défendre dans les zones qui suivent pour se retrouver dans un vrai 4 contre 4 en agrandissant la dernière zone de défense.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------