

Fiche SITUATION N°3 : Jeu de bataille avec zones

Thème: Avancer individuellement et collectivement

Objectif: Progresser individuellement et collectivement vers l'avant pour atteindre l'en-but adverse.

Acquisitions attendues:

- Passer d'un élève qui se débarrasse du ballon, qui effectue des courses en travers (évitement par crainte)... à un élève qui progresse vers l'avant.
- Passer d'une succession d'actions individuelle à un début de coopération.

COMPETENCE ATTENDUE N1 : 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 la progression. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter partenaires, adversaires et décisions de l'arbitre.

CMS visées:

- respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité : observer, apprécier,
- savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement : observer, identifier, analyser, évaluer la réussite et l'échec

Connaissances du pratiquant :

- Des règles fondamentales, le statut d'attaquant et celui de défenseur, les limites du terrain...
- La notion de soutien (« *Garde du corps* »)
- Les informations à prendre en compte sur le PB pour agir efficacement (ballon visible, non visible)
- Des principes d'efficacité en attaque (seul : avancer, protéger, libérer ; à plusieurs : se lier, pousser efficacement, éloigner la balle de la ligne de front) et en défense (produire des blocages, repousser à plusieurs...)
- Les gestes et comportements dangereux pour soi et pour les autres.

De L'observateur :

- Éléments recensés dans l'observation : nombre de zones franchies, pertes de balle, accès à la zone de marque, essais

Capacités

- Se situer sur le terrain, percevoir les partenaires, adversaires, l'en but adverse
- Avancer seul ou en grappe vers la cible.
- Assurer la conservation lors des phases de blocage en orientant ses actions vers son camp et en faisant obstacle avec son corps.
- Offrir un soutien proche pour pousser ou relayer le PB (« *garde du corps* »)

Attitudes:

- S'engager avec détermination et loyauté dans une lutte collective
- Accepter le contact avec l'adversaire, le partenaire (éventuellement le sol si plaquage).
- Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, partenaires et de l'arbitre.

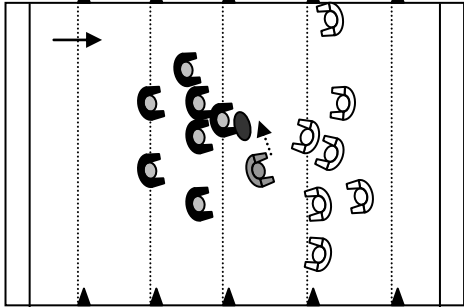
Liens avec le socle commun:

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de rapport.

Compétence 6 : respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garante du plaisir à lutter collectivement dans des conditions équitables. Assumer avec responsabilités les rôles sociaux (observation, arbitrage) pour permettre à chacun de progresser.

Compétence 7 : Affiner la connaissance de soi et des autres au travers d'actions collectives entreprises et d'émotions vécues.

Fiche SITUATION N°3 : Jeu de bataille avec zones

| BUT | DISPOSITIF | LANCEMENT | Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation | VARIABLES | Critères de réussite |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Marquer plus que l'adversaire</p> | <p><u>Groupe</u> : 6 à 8 par équipe</p> <p><u>Espace</u> :</p> <p>larg : de 10 à 15 m (≈2m par joueur)</p> <p>long : 2 fois largeur + 2 en - buts</p> <p><u>Temps</u>: séquences de jeu 2 à 3 min</p> <p><u>Matériel</u>: ballon ou ballon lesté</p> <p>3 à 5 lancements de jeu / équipe.</p> | <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Lancement du jeu par l'enseignant donné main/main :</u> favorisant au départ l'avancée d'un joueur dans un espace libre, les opposants sur la première ligne à 2m.</p> <p>Les attaquants essaient de marquer.</p> <p>Les défenseurs ont le droit de bloquer (VIDEO S3A : droits et devoirs), de repousser, d'accompagner en touche.</p> <p>Les défenseurs ne peuvent pas mettre les mains sur le ballon ou le récupérer.</p> | <p>Règles fondamentales : marque, hors-jeu, en avant, droits et devoirs. (+ <i>Tenu / jeu si le cas se présente</i>)</p> <p>(règles complémentaires sur regroupements : VIDEO : S3B, S4 règles regroupement)</p> <p>Franchir une zone pour l'ATT= 1 point</p> <p>Repousser une zone pour la DEF = 1 point.</p> <p>5points par essai.</p> | <p style="text-align: center;">VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou réduire la largeur du terrain - mettre en place un système de points pour valoriser toutes les actions positives en relation avec le thème de la séance (ex : apparition de relais, placage...) - Autoriser les placages (après avoir vu les éducatifs). <p>Gestion de l'hétérogénéité : →mettre en place des groupes de niveaux en collectif réduit</p> <p>→utiliser un score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif.</p> <p>S3C : VIDEO bataille de zone + GENESE DU JEU : trouvent progressivement des solutions pour sortir de la grappe (att du PB, relais...).</p> | <p><u>Quantitatif</u> : les élèves marquent des points (franchissent des zones, repoussent, marquent essai).</p> <p><u>Qualitativement</u> : les élèves s'investissent dans la lutte collective en respectant les règles fondamentales.</p> |