

## Fiche SITUATION N°4 : JEU ANCIEN 7 X 7 (situation de référence)

**Thème:** Situation jouée avec réinvestissement des règles fondamentales (JEU ANCIEN)

**Objectif:** Gagner le match en s'opposant loyalement et en respectant les règles fondamentales

**Acquisitions attendues:** Passer d'un joueur qui méconnaît les règles fondamentales de l'activité, qui ne les respecte pas, à un élève qui les respecte. Il intègre les règles fondamentales car elles sont porteuses de sens : elles assurent la sécurité du joueur et la continuité du jeu. Elles permettent de s'affronter dans un jeu à effectif réduit.

**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:** Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.

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 (*cf. évaluations diagnostique, formative...*)

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

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 par équipe.</p>	<p>Lancement par l'Enseignant favorisant, le combat au départ. Les 2 équipes sont proches (env 2m) : le ballon est donné main/main.</p> <div data-bbox="519 564 916 812" data-label="Image"> </div> <p><b>Rappel lancements de jeu SECURITE :</b></p> <p><b>VIDEO S4 : lancement de jeu</b></p>	<p><b>Opposant direct :</b> je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser et ne pas me blesser.</p> <p><b>Opposant indirect :</b> idem + je maîtrise mon action sur mon partenaire.</p> <p><b>Porteur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- J'avance au contact avec le ballon vers le camp adverse.</li> <li>- Si j'arrive au contact, je m'organise pour conserver le ballon (protéger son ballon en percutant de profil)-</li> </ul> <p>Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres</p> <p><b>Non Porteur (« Garde du corps »)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- je me place près du porteur afin de pouvoir protéger ou participer à la poussée collective</li> <li>- Je commence à maîtriser la règle du hors jeu.</li> </ul>	<p><b>COMPORTEMENTS OBSERVES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des joueurs ne participent jamais aux phases de luttés</li> <li>- joueurs dominants physiques</li> </ul> <p><b>EVOLUTIONS POSSIBLES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Lancement de jeu avec élèves timides.</li> <li>→ mettre en place des groupes de niveaux ou morphologique</li> <li>→ score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif</li> </ul> <p><b>AUTRES EVOLUTIONS</b></p> <p>placage autorisé, pour intégrer les règles du jeu au sol.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu évolue de lui-même (rappel <b>VIDEO genèse du jeu</b>) en fonction des phases de blocage qui entraînent la mise en place des règles (: rappel <b>VIDEO : S3B règles regroupements</b>)</li> </ul>	<p><b>Critères de réussite :</b></p> <p>Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté (ou plus tard sur le jeu au sol).</p> <p>CF. grille d'évaluation.</p>

## Rappel Règles et Sécurité.

**Le joueur peut**, en jouant loyalement conformément aux règles du jeu :

En attaque : **porter, passer, botter** le ballon et **charger** ses adversaires.

En défense : bloquer le PB (ou l'amener au sol lorsque les éducatifs plaquages auront été enseignés), afin de rendre le ballon disponible à tous ou arracher le ballon.

Il a le **devoir de respecter** ses adversaires, partenaires et arbitres.

**Le joueur ne doit pas :**

Faire des **obstructions**, manquer de **loyauté**, être **incorrect**, jouer **dangereusement**, avoir un comportement **anti-sportif**, se faire **justice lui-même**, et commettre des **fautes répétées**.



Le porteur de balle a le droit de charger.



Mais il est interdit de charger un adversaire en raffûtant au visage.



Les cuillères et croches-pattes sont interdits.



Il est interdit de charger avec la tête.



Défendre en percutant le porteur de balle avec l'épaule est interdit

**En cas de brutalité, d'insulte ou autre, le joueur sera exclu sans préavis.**