

Compétence attendue 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 les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Connaissances	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>Le vocabulaire spécifique : (en-but, essai, plaquage). Le noyau central (marque, tenu, hors jeu, droits et devoirs des joueurs, en avant). Les gestes et les comportements dangereux pour soi et/ou les autres. Les gestes d'arbitres essentiels (marque, an avant, hors jeu). Les informations à prendre en comptes sur partenaires et adversaires pour agir efficacement. Les éléments recensés dans les observations (possession de balles, accès à la zone de marque, essais).</p>	<p>S'informer avant d'agir sur ses partenaires (PB, NPB), sur les défenseurs. Changer rapidement de statut et se reconnaître défenseur. Orienter ses actions en direction de l'en but adverse (donner, arracher, pousser, ramasser, esquiver). Ne pas s'isoler de ses partenaires. Se rendre disponible dans l'axe pour aider son partenaire S'organiser individuellement pour attraper et ceinturer le PB afin de le freiner, le bloquer, le repousser ou l'amener au sol. Occuper tout l'espace de jeu.</p>	<p>S'échauffer, participer, aider, co-arbitrer, installer et ranger. Accepter le contact physique avec les partenaires, les adversaires, et le sol. Faire preuve d'attention et de rigueur dans les observations.</p>	<p>CMS1 : Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation des règles</p> <p>CMS2 : organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages, ranger, travailler en équipe et s'entraider</p> <p>CMS3 : se mettre en projet par l'identification ou collectives des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec</p> <p>CMS4 : se connaître, se préparer, se préserver par la gestion de ses efforts, en sachant s'échauffer, récupérer, identifier les facteurs de risque Maîtriser ses émotions, prendre des décisions adaptées</p>

Liens avec le socle :
 Compétence 1 : s'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis dans les échanges
 Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score
 Compétence 6 : respecter les règles et l'esprit du jeu. Assumer avec responsabilités les rôles sociaux confiés pour permettre aux autres de progresser
 Compétence 7 : Affiner la connaissance des autres et de soi aux travers d'actions et d'émotions collectives. Prendre des initiatives au cours du jeu en fonction du projet choisi