

Compétence attendue Niveau 1 : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre

Connaissances	Capacités	Attitude
<p>Connaissances du joueur : Comprendre l'opposition collective (jouer avec, jouer contre, un système de règles). Règles essentielles : zone, marcher (3 appuis avec la balle en mains), reprise dribble, tenu (pas plus de 3'') et le non-contact, limites du terrain Comprendre que CONSERVER le ballon le ballon au sein de l'équipe est un facteur indispensable de l'efficacité. Comprendre que faire PROGRESSER le ballon vers le cible adverse est un facteur indispensable de l'efficacité. Comprendre que tenter de MARQUER dans des situations favorables est un facteur indispensable de l'efficacité. Comprendre qu'attaquer c'est jouer à plusieurs avec ou sans le ballon.</p> <p>Connaissances des aides/ observateurs/ arbitres: Les règles essentielles Gestes et vocabulaire de base de l'arbitre Des observables concernant l'atteinte de la zone de marque et des tirs en situation favorable</p>	<p>Pour le joueur attaquant : Conserver la balle au sein de son équipe: C'est jouer avec quelqu'un de son équipe, seul , dans un espace proche (5-6m) Passer et recevoir tout en se déplaçant Se placer dans un espace libre en fonction des adversaires pour assurer la continuité du jeu. Faire Progresser le ballon vers la cible adverse : C'est jouer en priorité vers l'avant dans des espaces libres. Se (re)mettre en mouvement après avoir joué. Décider rapidement (3'') le système de déplacement du ballon le plus approprié (passe, dribble) Enchaîner rapidement des actions mixtes (course, réception, passe, information...) Marquer dans des situations favorables : C'est se retrouver seul en face la cible adverse Le plus proche possible de la zone de marque (suspension) Avec le plus d'énergie possible (lancé, engagé, bras armé) Différencier la zone de marque et le gardien.</p> <p>Pour le joueur défenseur : Changer rapidement de statut selon les différents cas de perte de balle. Harceler le porteur de balle et intercepter les transmissions de balles faciles. Protéger sa cible en se plaçant entre les attaquants et la cible.</p> <p>Pour les aides : Relever et comptabiliser des observables simples quant à la conservation (perte de balle), la progression (atteinte de la zone de marque) et l'efficacité de la marque (buts/tirs)</p>	<p>Pour les joueurs : Accepter de travailler dans différents groupements (binôme,équipe) au-delà des affinités Maîtriser ses émotions au profit de sa réflexion. Savoir communiquer et échanger avec ses partenaires. Respecter les règles même si elles sont défavorables, litigieuses ou contraires à mon jugement. s'investir dans tous les secteurs du jeu (att/def) par souci de solidarité collective. Gérer son effort dans la continuité pour être régulier dans la totalité de la séance. Accepter les erreurs de ses partenaires et respecter les différents niveaux de pratique.</p> <p>Pour les arbitres/ observateurs: Etre attentif et vigilant et pouvoir expliquer ses décisions d'arbitre. Etre loyal dans ses jugements. Prendre en charge des rôles d'accompagnements d'arbitre (sorties du terrain, zones restrictives, validation du score , table de marque, temps de jeu)</p> <p>Savoir respecter, installer, ranger le matériel.</p>

Liens avec le socle :

Pilier 1 : maîtrise de la langue française

Pilier 6 : connaître, comprendre et respecter les règles de la vie collective, comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences

Pilier 7 : développer ses ressources, prendre des initiatives