

Compétence attendue :

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 | Attitudes |
|---|--|---|
| <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique (zone, jet de coin, dribble, jet de 7m, jet franc). Les règles simples (engagement, sorties et remises en jeu, empiètement, contact, reprise de dribble, marcher, pied). Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre. Le statut d'attaquant (porteur de balle PB, non porteur de balle NPB) et celui de défenseur D. La zone de marque et la position favorable de tir. Les possibilités d'action et leurs principes d'efficacité : <p>En Attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> Passe, réception de passe, tir variés et conduite de la balle en dribble. La notion d'espace libre et la situation de démarquage. La distance optimale de passe, la zone de tir favorable (à 6m, au centre du terrain). <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> Placement par rapport au but à défendre, face au PB (distance liée aux possibilités d'action du PB) ou en direction de son adversaire direct NPB. Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles. <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de marque, tirs et buts. Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque. | <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 6 à 7 minutes sans perte d'efficacité <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> S'informer avant d'agir : percevoir les partenaires (PB, NPB démarqués, à distance de passe vers l'avant), les adversaires et le couloir de jeu direct permettant d'accéder à la zone favorable de tir Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible, en tant <ul style="list-style-type: none"> que PB : dribbler pour avancer ou donner à un NPB libre vers l'avant, tirer en étant seul devant le gardien en zone favorable NPB : se démarquer en avant à distance de passe ou se rapprocher du porteur pour l'aider à conserver la balle Enchaîner et coordonner des actions motrices : <ul style="list-style-type: none"> Réceptionner (à deux mains) et passer (à rebond ou tendue), à l'arrêt et en courant, à une distance optimale. Dribbler sans perdre la balle en progression vers la cible. Enchaîner un dribble, trois ou quatre appuis et un tir. Réceptionner/ tirer en appui, en mouvement ou en suspension en zone favorable. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> Percevoir les actions de l'adversaire et se placer entre le PB et le but à défendre. Faire des choix pertinents d'actions dans l'intention de récupérer la balle et/ou empêcher sa progression et/ou l'intercepter : gêner le PB en respectant les règles ou marquer un NPB en gardant une vision périphérique sur la balle. <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir. Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% de pertes de balles, % d'accès à la cible et de tirs en position favorable). Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque. | <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires. Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel. Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et D. Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple. Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires. <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match. Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations. S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple. |

Liens avec le socle :

Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu.

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

Compétence 6 : Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables. Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés 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. Prendre des initiatives au cours du jeu en relation avec le projet collectif adopté.

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

| Connaissances | Capacités | Attitudes |
|---|---|---|
| <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le vocabulaire spécifique : appui, soutien, jeu de rentrée en pivot, évitement, passe et suit, passe et va, engagement rapide.</i> <p>Les possibilités d'action et leurs principes d'efficacité :</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • montée de balle rapide, contre attaque, jeu en évitement /débordement, prise d'intervalle. • démarquage, rôles de soutien et d'appui. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • placement par rapport au PB, NPB et au but pour <i>recupérer</i> la balle en jouant sur les trajectoires. • harcèlement, dissuasion permettant de récupérer la balle dans le respect des règles. • organisation collective en défense sur ½ terrain et en repli défensif. • <i>Ses points forts et points faibles.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitre. • <i>Les gestes correspondant aux fautes identifiées en responsabilité.</i> • Les placements et déplacements en co-arbitrage pour mieux voir les fautes. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les indicateurs de conservation et de progression du ballon, de situation favorable de tir (tir seul), de tir tenté et tir réussi.</i> • <i>Les critères d'efficacité du projet de jeu : pourcentage ou proportion de tirs en situation favorable (sans adversaire entre le PB et la cible pour gêner).</i> | <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 8 minutes sans perte d'efficacité. <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'engager dans un projet collectif en construisant des repères communs</i> pour mettre un partenaire en situation favorable de tir. • Occuper collectivement l'espace en écartement et étagement. • S'informer avant d'agir sur l'espace de jeu et le niveau d'adversité, mettre ces informations en relation avec ses possibilités techniques et celles de ses partenaires. • Prendre en compte le rapport de force pour choisir entre un jeu en montée de balle rapide ou d'attaque placée autour de la zone. • Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible, en tant que PB : <ul style="list-style-type: none"> ○ jouer dans le couloir de jeu direct ou indirect par passes, dribble et / ou tir. ○ jouer en évitement/débordement : passe et va, relais, exploitation de l'appui et du soutien. • Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible, en tant que NPB : <ul style="list-style-type: none"> ○ se démarquer, jouer en appui ou en soutien. ○ créer des espaces libres pour ses partenaires. • Maîtriser et coordonner des actions motrices : <ul style="list-style-type: none"> ○ Passer et recevoir en mouvement. ○ Réceptionner et tirer en utilisant une gamme de tirs dans différents secteurs (de l'aile, à 9/10 m, à 6m). <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'organiser collectivement</i> en se répartissant les rôles pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ Stopper ou ralentir la montée de balle et assurer le repli défensif. ○ <i>Défendre sur ½ terrain : se placer, se replacer entre l'attaquant et le but.</i> • Mettre en œuvre des intentions défensives pour récupérer la balle : gêner, harceler, dissuader, intercepter, aider. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles.</i> • <i>Se déplacer en coordination avec les joueurs et son ou ses co-arbitres.</i> • <i>Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation.</i> • <i>Connaitre le score à tout moment de la rencontre.</i> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Repérer une situation favorable et son exploitation.</i> • <i>Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés.</i> | <p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif.</i> • <i>Accepter la répartition des rôles dans l'équipe.</i> • <i>Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score.</i> • <i>Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score.</i> • <i>Reconnaître ses fautes.</i> • <i>Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Faire confiance aux co-arbitres.</i> • <i>Etre réactif et se montrer ferme dans sa prise de décision.</i> • <i>Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs dans un souci d'équité.</i> • <i>Inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre...).</i> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe.</i> • <i>Faire preuve d'objectivité (rôle tenu au regard du projet de jeu) et de tolérance (différences de ressources entre les élèves) dans l'observation d'un joueur.</i> |

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Transmettre d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés. Aider à la formulation de projets de jeu simples.

Compétence 3 : Exploiter les résultats de l'observation pour formuler des hypothèses de jeu et faire évoluer le projet collectif en fonction des objectifs visés.

Compétence 5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique et tactique.

Compétence 6 : Coopérer et prendre des responsabilités pour que tous les membres de l'équipe puissent progresser, s'épanouir et s'investir en donnant le meilleur d'eux-mêmes.

Compétence 7 : Connaissance de soi, ses points forts et faibles, connaissance de ses partenaires et adversaires. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage ou de match.