


Compétence attendue Niveau 1 :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou de 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 dans le respect du non contact.

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><u>Connaissances joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique : panier, dribble, marcher, rebond Les règles simples (sorties et remises en jeu, contact, reprise de dribble, marcher) 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 notions d'avant et d'arrière de l'espace de jeu ainsi que celle de jeu direct afin de se situer et circuler par rapport au porteur Sa distance maximale de passe, celle de ses partenaires et adversaires, relativisée selon la proximité d'un défenseur Sa distance de mise en danger par un défenseur afin de poursuivre ou non la manipulation du ballon Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles <p><u>Connaissance Aide : arbitre/observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balle, accès à la zone de marque, tirs et paniers marqués Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque 	<p><u>Du joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'informer avant d'agir : se situer sur le terrain, percevoir les partenaires (PB, NPB disponibles, à distance de passe), les adversaires, les espaces libres et la cible Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 5 ' sans perte d'efficacité <p><u>PORTEUR DE BALLE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Choisir, en fonction de la position du défenseur proche et de sa position sur le terrain, de partir seul en progression ou d'échanger avec un partenaire ou encore de tirer Enchaîner les actions de dribble de progression, de tir et de passe sans pression défensive forte Maîtriser les arrêts et le pied de pivot Effectuer un tir fiable à l'arrêt ou après un double pas près de la cible A l'arrêt, tenir la balle à 2 mains, armé haut Chercher à conserver la balle après un tir : rebond offensif <p><u>NON PORTEUR DE BALLE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Se mettre à distance de passe (en fonction du PB et de ses capacités) pour lui offrir des solutions de passes en appui ou en soutien) Rompre l'alignement porteur - défenseur - non porteur : se démarquer Enchaîner un déplacement vers l'avant après un échange réussi <p><u>DEFENSEUR :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Contrôler son engagement tout en cherchant à intercepter ou arrêter la progression du PB Se replacer entre le Pb et le panier Chercher à récupérer la balle après un tir : rebond défensif <p><u>ARBITRE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Faire appliquer les 4 règles essentielles du jeu Identifier et sanctionner les fautes (arbitrage) <p><u>AIDE / OBSERVATEUR :</u></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><u>Joueur :</u></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, le matériel Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB, défenseur 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><u>L'observateur :</u></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 S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration du jeu simple. 

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.