



Compétence attendue Niveau 2 :

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><u>Connaissances joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles du jeu (ex : 3 secondes) - Les éléments permettant de décider de la mise en place d'un jeu placé : possibilité du PB, remplacement défensif - Différentes modalités de jeu : circulation de la balle et des joueurs, organisation simple des rôles dans la phase de progression ou phase placée. - Ses points forts et points faibles <p><u>Connaissance Aide : arbitre/observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbitre : <ul style="list-style-type: none"> - Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitre - Les gestes correspondant aux fautes identifiées - Les placements et déplacements en co-arbitrage pour mieux voir les fautes • L'observateur : <ul style="list-style-type: none"> - Les indicateurs de conservation et de progression du ballon, de situation favorable de tir (tir seul), de tir tenté et tir réussi - 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) 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gérer son effort pour enchaîner plusieurs matchs de 2 fois 6 à 8 minutes ou une fois 10 minutes • Coordonner ses actions avec celles de ses partenaires • Elaborer un projet d'organisation collective simple, à partir des observations transmises, permettant le choix d'un jeu en pénétration ou d'un jeu placé. <p>PORTEUR DE BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se construire une zone de tir favorable - Effectuer un tir à l'arrêt à 2.50 m de la cible ou enchaîner un tir en suspension après un dribble ou une passe sous pression temporelle - Effectuer des passes longues et précises - Réussir à réduire le temps d'enchaînement dribble-passe pour profiter des échanges possibles vers l'avant malgré la présence d'un défenseur proche - Utiliser le pied de pivot pour protéger son ballon et calmer le jeu pour attendre une situation de passe favorable - Enchaîner des déplacements vers l'avant après un échange réussi (passe et va, passe et suit) - Choisir à bon escient entre un jeu de progression ou un jeu placé selon la position de la défense <p>NON PORTEUR DE BALLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réceptionner une passe longue, à l'arrêt ou en course - S'organiser en fonction de ses partenaires pour toujours offrir un relais ou un soutien au PB - Traverser la raquette pour offrir des solutions au PB - Ressortir de la défense pour écarter le jeu <p>DEFENSEUR :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir entre se replacer ou gêner le PB - Enchaîner les actions défensives après le rebond et la contre-attaque : relais court, courir vers l'avant en regardant le PB <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles - Se déplacer en coordination avec les joueurs et son co-arbitre - Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation - Connaître le score à tout moment de la rencontre <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer une situation favorable et son exploitation - Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés 	<p>Joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif - Accepter la répartition des rôles dans l'équipe - Prendre des responsabilités et adapter ses choix en fonction du score - Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score - Reconnaître ses fautes - Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire confiance au co-arbitre - Etre réactif et se montrer ferme dans sa prise de décision - Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs dans un souci d'équité - Inciter les joueurs à faire preuve de faire-play <p>Observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe - 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 

Liens avec le socle

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