


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	Attitudes
<p><u>Connaissances du joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Des choix possibles en tant que PB, NPB, défenseur en fonction de sa position sur le terrain, de celle de ses partenaires et adversaires et de la cible - Reconnaître l'avant et l'arrière du jeu au regard de la position du porteur de balle - Reconnaître le couloir de jeu direct et de jeu indirect - Distance de lancer maximale pour passe et tir - 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 l'opposition collective (jouer avec, jouer contre, un système de règles) - Comprendre qu'attaquer c'est conserver le ballon et aller vers la cible adverse - Comprendre qu'attaquer c'est jouer seul et à plusieurs à bon escient - Intégrer toutes les phases nécessaires de jeu (arbitrer, attaquer, défendre, faire GB) <p><u>Connaissance aide/observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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><u>Attaquant PB :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Accéder à l'espace de marque en jouant en mouvement : <ul style="list-style-type: none"> • Passer et recevoir tout en se déplaçant • Progresser selon la nature du bloc défensif (en s'orientant vers la cible et en se décentrant par rapport à la balle) : <ul style="list-style-type: none"> Espace de jeu libre : jeu en progression directe pour prendre de vitesse l'adversaire (passe, dribble de progression et réception en course) Espace de jeu encombré : jeu en contournement et relais (passe et va) - A la réception du ballon, utiliser les 3 secondes et les 3 pas règlementaires pour regarder le champ de jeu, libérer son bras et décider vite entre donner et conserver - Armer son bras et donner dans le sens du mouvement (espace libre appelant le partenaire à s'engager à distance optimale de passe - Coordonner les actions motrices de course, dribble, contrôle et tir - Apprendre à « armer le bras » pour tirer en appui, en suspension - Tirer en suspension avec pied de devant opposé au bras lanceur - Différencier gardien et surface de but <p><u>Attaquant NPB :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'éloigner de 4 m vers l'avant ou sur le côté en rompant l'alignement porteur de balle/défenseur/ non porteur : espace libre <p><u>Défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se replier immédiatement après la perte de la balle par son équipe - Harceler dans les règles un porteur de balle pour le gêner - Pour le joueur face au PB, obliger ce dernier à faire une passe : se placer entre le PB et la cible - Pour les joueurs face aux non-porteurs, suivre son adversaire direct en se plaçant entre lui et le but, tout en cherchant l'interception <p><u>GB :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bien se positionner dans la cage comme gardien, bien s'aligner, s'équilibrer pour s'opposer au tir, relancer le ballon le plus vite possible <p><u>Aides ou observateurs :</u></p> <p>Communiquer des résultats et informations fiables liées aux possessions et perte de balle et à l'atteinte de la zone de marque</p>	<p><u>Joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les émotions liées au défi, c'est jouer avec les règles et faire respecter les règles. - Accepter de travailler dans différents groupements (binôme, équipe) au-delà des affinités - Savoir communiquer et échanger avec ses partenaires - Encourager, aider, conseiller ses camarades dans la pratique - Etre solidaire au sein de l'équipe et tolérer les erreurs de chacun - Gérer son effort pour être performant dans la régularité - En tant que passeur reconnaître ses erreurs lors des échanges de balle ratés - Accepter les décisions des arbitres même si elles sont défavorables à mon équipe, même si elles sont litigieuses voire contraires à mon jugement - Accepter les aléas d'un match à auto arbitrage et permettre la continuité du jeu malgré les décisions incertaines - S'investir dans la récupération de la balle, et la progression de celle-ci quelle que soit l'évolution du score et quelles que soient les qualités techniques de mes partenaires - Savoir expliquer ses choix sous tendant ses actions - Etre capable de s'échauffer spécifiquement, seul ou en groupes. <p><u>Arbitre / Aide :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre attentif et vigilant - Savoir expliquer ses décisions d'arbitre - S'investir avec méthode et rigueur dans l'observation des prestations (résultats et actions) de ses partenaires - Etre loyal dans ses décisions d'arbitre - Prendre des responsabilités dans les rôles et les tâches d'accompagnement - Savoir installer, utiliser et ranger le matériel

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.