



Compétence attendue Niveau 1 :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi 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"> Les règles simples, les règles aménagées (jonglages, plus de 3 touches de balle autorisées) et le vocabulaire approprié Les règles de sécurité pour l'installation du matériel, la circulation des ballons. Les limites du terrain, la cible à attaquer et l'espace à défendre Les modalités simples de frappe de balle en fonction de la trajectoire du ballon (frappes hautes ou frappes basses) L'espace avant (espace favorable de marque) L'espace arrière (qui nécessite l'utilisation d'un partenaire) <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les éléments recensés dans les observations : balles perdues, renvoyées, gagnées, jouées depuis son espace favorable de marque, en zone avant ou arrière adverse. Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou % de possessions arrivant en zone de marque, de points marqués depuis l'espace favorable. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Différencier les balles qui donnent du temps à son partenaire de celles qui mettent l'adversaire en crise de temps En fonction de son ordre d'intervention (1^{er} ou 2^{ème} à toucher le ballon), différencier son rôle (réceptionneur, relayeur, attaquant) et les actions à accomplir en conséquence : <ul style="list-style-type: none"> Le 1^{er} joueur qui touche la balle : <ul style="list-style-type: none"> Conserver pour monter une balle haute en zone avant sur son partenaire si le joueur est en zone arrière Renvoyer si le joueur est placé en zone avant et si le contexte est favorable en jouant dans la profondeur du terrain adverse Le 2nd joueur qui touche la balle : <ul style="list-style-type: none"> Renvoyer le ballon dans le camp adverse si le joueur est dans l'espace favorable de marque en jouant dans la profondeur du terrain adverse Conserver pour monter une balle haute en zone avant sur son partenaire s'il ne peut marquer le point directement Se déplacer pour jouer le ballon équilibré et choisir un mode d'intervention adapté Orienter ses appuis et ses surfaces de frappe vers la zone à atteindre Sortir de l'alignement avec son partenaire pour faciliter le relais, le soutien et/ou le renvoi dans le camp adverse Communiquer pour s'identifier intervenant sur la balle S'organiser pour occuper seul ou à deux l'espace de jeu <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Repérer des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balles et aux conditions de marque Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% de pertes de balles, % de points gagnés depuis et dans les zones avant et arrière) 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 son partenaire et ses adversaires Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel Prendre ses responsabilités en tant que réceptionneur, relayeur et attaquant en s'engageant dans un projet collectif simple Prendre conscience du résultat de son action au sein de l'équipe Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire et des partenaires Accepter de jouer avec un partenaire relayeur dans une logique d'alternative « conserver ou renvoyer » Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec son partenaire <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 : mise en place du matériel, observation, lanceur de balle 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

Pilier 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.

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

Pilier 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.

Pilier 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.