



Compétence attendue Niveau 2 :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les alternatives possibles en fonction de sa position sur le terrain, de la situation favorable ou non, de la position des adversaires • Les placements et les orientations pour relayer et passer • L'enchaînement des actions liées aux différents rôles • Ses points forts et faibles <p>Liées aux autres rôles :</p> <p><i>Le co-arbitre :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les règles essentielles et les gestes fondamentaux de l'arbitrage • Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitre <p><i>L'observateur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les indicateurs d'une situation favorable (ballon haut qui laisse du temps à l'équipe de s'organiser pour attaquer la cible adverse) • Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion du % de points marqués en situation favorable 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se placer en orientation partagée pour voir partenaires et adversaires • Se déplacer rapidement pour jouer équilibré et se rendre immédiatement disponible pour la frappe suivante • Doser l'énergie donnée à la balle • Différencier : <ul style="list-style-type: none"> - Les situations favorables d'attaque permettant de marquer soit directement, soit en mettant en jeu un attaquant - Les situations défavorables nécessitant de monter la balle dans son camp afin de donner du temps à ses partenaires pour renvoyer <p>✚ Le réceptionneur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver le ballon dans son camp par une passe haute et oblique vers l'avant ou conserver le ballon haut au centre du terrain en situation de crise ou encore, s'il est situé en zone avant, renvoyer directement après avoir perçu une zone vulnérable dans le terrain adverse <p>✚ Le non réceptionneur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déterminer en tant que soutien ou futur attaquant, se déplacer et se placer en conséquence (enchaînement des actions) <p>✚ Le joueur avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'orienter de façon partagée ; repérer les zones vulnérables ; décider selon le contexte d'attaque (favorable ou défavorable) de renvoyer pour marquer (en prenant de vitesse ou en mettant à distance) ou conserver pour faire attaquer un partenaire (balle parallèle au filet et haute pour donner du temps) <p>✚ L'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer les zones mal défendues ; s'écarter du filet pour offrir au passeur une possibilité de différer l'attaque ; placer la balle dans une zone vulnérable ou produire une trajectoire tendue pour mettre un adversaire en crise de temps <ul style="list-style-type: none"> • <i>Elaborer un projet de jeu simple permettant de s'organiser à deux ou à trois pour défendre sa cible et attaquer la cible adverse.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p><i>Le co-arbitre :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer les fautes notamment au filet et effectuer les gestes correspondants • Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles • Connaître le score à tout moment de la rencontre <p><i>L'observateur :</i></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>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la construction et la réalisation du projet collectif • Accepter la distribution des rôles et des espaces à couvrir au service d'une efficacité offensive • Se concentrer sur chaque ballon • Prendre ses responsabilités en fonction de sa position sur le terrain et adapter ses choix en fonction du score • Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score • Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique <p>Liées aux autres rôles :</p> <p><i>Le co-arbitre :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire confiance aux co-arbitres - 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 fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre) <p><i>L'observateur :</i></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

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

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

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

Pilier 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.

Pilier 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.