

Compétence attendue :

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 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>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Le vocabulaire spécifique : panier, dribble, marcher, rebond.</i> · <i>Les règles simples (sorties et remises en jeu, contact, reprise de dribble, marcher).</i> · <i>Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre.</i> · 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. · <i>Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de marque, tirs et paniers marqués.</i> · <i>Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage de</i> 	<p>Du pratiquant :</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 minutes sans perte d'efficacité <p>En attaque :</p> <p>Le PB :</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>Le NPB :</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. ○ Enchaîner un déplacement vers l'avant après un échange réussi. <p>En défense :</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>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir.</i> · <i>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).</i> · <i>Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires.</i> · <i>Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel.</i> · <i>Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et D.</i> · <i>Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple.</i> · <i>Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match.</i> · <i>Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations.</i> · <i>S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.</i>

Liens avec le socle :

Compétence 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.

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

Compétence 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.

Compétence 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.

Compétence attendue :

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>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> · Les règles du jeu (3 secondes dans la raquette). · Les éléments permettant de décider de la mise en place d'un jeu placé : possibilité du porteur, 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>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <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. <p>L'observateur :</p> <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> <p>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.</p> <p><i>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.</i></p> <p>En attaque :</p> <p>Le PB :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se construire une zone de tir favorable. ○ Effectuer un tir à l'arrêt à 2,50m 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>Le NPB :</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 de passes au PB. ○ Ressortir de la défense pour écarter le jeu. <p>En défense :</p> <p>.Choisir entre se replacer ou gêner le PB.</p> <p>Enchaîner les actions défensives après le rebond et la contre-attaque : relais court, courir vers l'avant en regardant le PB.</p> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <p><i>Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles. Se déplacer en coordination avec les joueurs et son ou ses co-arbitres. Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation. Connaître le score à tout moment de la rencontre.</i></p> <p>L'observateur :</p> <p><i>Repérer une situation favorable et son exploitation. Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés.</i></p>	<p>Du pratiquant :</p> <p><i>S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif. Accepter la répartition des rôles dans l'équipe. Prendre ses 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.</i></p> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <p><i>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...).</i></p> <p>L'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 conseils donnés. Aider à la formulation de projets de jeu 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.