

Compétence attendue :

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 ad. 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"> · <i>Les règles simples, les règles aménagées (jonglages, plus de trois touches de balle autorisées.) et le vocabulaire approprié.</i> · <i>Les règles de sécurité pour l'installation du matériel, la circulation des ballons.</i> · 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"> · <i>Les éléments recensés dans les observations : balles perdues, renvoyées, gagnées, jouées depuis son espace favorable de marque, en zone avant ou arrière adverse.</i> · <i>Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage de possessions arrivant en zone de marque, de points marqués depuis l'espace favorable.</i> 	<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 (1er ou 2ème à toucher le ballon), différencier son rôle (réceptionneur, relayeur, attaquant) et les actions à accomplir en conséquence : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le premier 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 second 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"> · <i>Repérer des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balles et aux conditions de marque.</i> · <i>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).</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 son partenaire et ses adversaires.</i> · <i>Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel.</i> · <i>Prendre ses responsabilités en tant que réceptionneur, relayeur et attaquant en s'engageant dans un projet collectif simple.</i> · <i>Prendre conscience du résultat de son action au sein de l'équipe.</i> · <i>Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire et des partenaires.</i> · <i>Accepter de jouer avec un partenaire relayeur dans une logique d'alternative « conserver ou renvoyer ».</i> · <i>Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec son partenaire.</i> <p>Liées aux autres rôles : 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 : mise en place du matériel, observation, lanceur de balle.</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 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. · <i>Ses points forts et points faibles.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Les règles essentielles et les gestes fondamentaux de l'arbitre.</i> · Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitre. <p>L'observateur</p> <ul style="list-style-type: none"> · Les indicateurs d'une situation favorable (ballon haut qui laisse le temps à l'équipe de s'organiser pour attaquer la cible adverse). · Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage 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. Le réceptionneur : <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. Le non réceptionneur : <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). Le joueur avant : <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). L'attaquant : <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. · <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>Le co-arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Repérer les fautes notamment au filet et effectuer les gestes correspondants.</i> · <i>Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles.</i> · <i>Connaître le score à tout moment de la rencontre.</i> <p>L'observateur</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Repérer une situation favorable et son exploitation.</i> · <i>Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif.</i> · <i>Accepter la distribution des rôles et des espaces à couvrir au service d'une efficacité offensive.</i> · <i>Se concentrer sur chaque ballon.</i> · <i>Prendre ses responsabilités en fonction de sa position sur le terrain et adapter ses choix en fonction du score.</i> · <i>Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score.</i> · <i>Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Faire confiance aux co arbitres.</i> · <i>Etre réactif et se montrer ferme dans sa prise de décision.</i> · <i>Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs dans un souci d'équité.</i> · <i>Inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre).</i> <p>L'observateur</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe.</i> · <i>Faire preuve d'objectivité (rôle tenu au regard du projet de jeu) et de tolérance (différences de ressources entre</i>

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.