

Compétence propre à l'E.P.S.
Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif.

Groupe d'activités
Les activités de coopération et d'opposition : les sports-collectifs

Compétence attendue de 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 « Ce que je dois connaître pour réussir »

En tant que pratiquant

- Le vocabulaire spécifique (zone, jet de coin, dribble, jet de 7m, jet franc)
- Les règles simples (engagement, sorties et remises en jeu, empiètement, contact, reprise de dribble, marcher, pied), les limites du terrain.
- La zone de marque et la position favorable de tir.
- Les principes d'efficacité :

En Attaque

- Passe, réception de passe, tir variés et conduite de la balle en dribble.
- La notion d'espace libre et la situation de démarquage.
- La distance optimale de passe, la zone de tir favorable (à 6m, au centre du terrain).

En défense :

- Placement par rapport au but à défendre, face au PB (distance liée aux possibilités d'action du PB) ou en direction de son adversaire direct NPB.
- Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles

Liées aux autres rôles :

L'observateur :

- Les éléments d'observations : possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de marque, tirs et buts.

Capacités « Pour réussir, je dois être capable de... »

En tant que pratiquant :

- Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 6 à 7 minutes sans perte d'efficacité

En attaque

- Percevoir les partenaires (PB, NPB démarqués, à distance de passe vers l'avant), les adversaires et le couloir de jeu direct permettant d'accéder à la zone favorable de tir
- Faire des choix pertinents pour atteindre la cible
Porteur de balle :
 - Dribbler pour avancer ou donner à un NPB libre vers l'avant, tirer en étant seul devant le gardien en zone favorable
 - Enchaîner un dribble, trois ou quatre appuis et un tir.
 - Réceptionner/ tirer en appui, en mouvement ou en suspension en zone favorable
- Non porteur de balle :
 - Se démarquer en avant à distance de passe ou se rapprocher du porteur pour l'aider à conserver la balle

En défense

- Chercher à récupérer la balle (en interceptant ou en empêchant la progression du PB)
- Gêner le PB en respectant le règlement
- Marquer un NPB en conservant la vision du ballon

Liées aux autres rôles :

L'observateur :

- Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir et les communiquer à ses camarades avec l'aide du professeur.

Attitudes « Comment me comporter pour réussir »

En tant que pratiquant

- Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires, le matériel et toutes les formes de regroupement.
- Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires et le professeur dans un projet collectif simple.
- Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires.



Liées aux autres rôles :

L'arbitre :

- Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match.
- Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations.
- S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.

Contribution aux acquisitions du 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 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.