

Compétence propre à l'E.P.S.**Groupe d'activités****Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif.****Les activités de coopération et d'opposition : les sports-collectifs****Compétence attendue de niveau 2**

- 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 « Ce que je dois connaître pour réussir »**En tant que pratiquant :**

- Le vocabulaire spécifique : appui, soutien, passe et suit, passe et va.

- Les principes d'efficacité :

En attaque

- montée de balle rapide, contre attaque, prise d'intervalle et attaque placée.
- démarquage, rôles de soutien et d'appui.

En défense

- Couper les lignes de passe sans laisser l'accès direct au but.
- Harcèlement, dissuasion permettant de récupérer la balle dans le respect des règles.
- Organisation collective en défense sur ½ terrain et en repli défensif.
- Ses points forts et points faibles.

Liées aux autres rôles :**Le co-arbitre :**

- 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.

L'observateur :

- 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 : pourcentage de tirs / nombre de possessions.

Capacités « Pour réussir, je dois être capable de... »**En tant que pratiquant :**

- Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 8 minutes sans perte d'efficacité.

En attaque

- Chercher à terminer l'action en situation favorable de tir (sans perte de balle).
- Occuper collectivement l'espace en écartement et étagement..
- Prendre en compte le rapport de force pour choisir entre un jeu en montée de balle rapide ou d'attaque placée autour de la zone.
- Maîtriser et coordonner des actions motrices :
 - Passer et recevoir en mouvement.
 - Réceptionner et tirer dans différents secteurs (de l'aile, à 9/10 m, à 6m).

Porteur de balle :

- jouer dans le couloir de jeu direct ou indirect par passes, dribble et / ou tir.
- jouer en passe et va, relais, utiliser les joueurs en appui et/ou en soutien

Non porteur de balle :

- se démarquer, jouer en appui ou en soutien.
- créer des espaces libres pour ses partenaires.

En défense

- S'organiser collectivement en se répartissant les rôles pour récupérer la balle
 - Stopper ou ralentir la montée de balle (en se plaçant et se replaçant entre l'attaquant et le but).
 - Défendre sur ½ terrain : Gênér, dissuader, intercepter (en coupant les lignes de passe).

Liées aux autres rôles :**Le co-arbitre :**

- Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles et les déplacements sur le terrain
- Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation.
- Connaître le score à tout moment de la rencontre.

L'observateur :

- Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés

Attitudes « Comment me comporter pour réussir »**En tant que pratiquant :**

- S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif.
- Accepter la répartition des rôles dans l'équipe.
- 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.

Liées aux autres rôles :**Le co-arbitre :**

- Etre réactif et se montrer ferme dans sa prise de décision.
- Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs, spectateurs et co-arbitre dans un souci d'équité.

L'observateur :

- Faire preuve d'objectivité et de tolérance (différences de ressources entre les élèves) dans l'observation d'un joueur

Contribution aux acquisitions du 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 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.