

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.

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"> Le vocabulaire spécifique (<i>push, crosse, coup droit, revers</i>) Les règles simples (<i>zone, tenue de la crosse, contact, pied</i>) Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre. 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 possibilités d'action et leurs principes d'efficacité : <p>En Attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> Passe, contrôle, tirs variés et conduite de balle La notion d'espace libre et la situation de démarquage. La zone favorable de marque. <p>En Défense</p> <ul style="list-style-type: none"> Placement par rapport au but à défendre, face au PB ou en direction du NPB. Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <p>Les éléments recensés dans les observations :</p> <ul style="list-style-type: none"> Possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de tirs et buts. Proportions des possessions arrivant en zone de marque. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 6 à 7 minutes. <p>En Attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> S'informer avant d'agir. Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible en tant que : <ul style="list-style-type: none"> PB : dribbler ou donner à un NPB libre NPB : se démarquer Enchaîner et coordonner des actions motrices : <ul style="list-style-type: none"> Conduite classique (anglaise, côté plat) A 2 mains CD ou Revers Push (balle poussée) <p>En Défense</p> <ul style="list-style-type: none"> Percevoir des actions de l'adversaire et se placer entre le PB et le but à défendre. Faire des choix pertinents d'actions dans l'intention de récupérer la balle. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et aux conditions de tir. Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires. Respecter les règles, les arbitres. Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et D Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple . Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire preuve d'attention Se montrer responsable dans des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat S'impliquer dans les échanges.

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.

Compétences 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.

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"> Le vocabulaire spécifique : appui, soutien, petit corner, stroke (penalty). Les possibilités d'action et leurs principes d'efficacité : <p>En Attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> Montée de balle rapide, contre attaque. Démarquage, rôles de soutien et d'appui. <p>En Défense</p> <ul style="list-style-type: none"> Placement par rapport au PB, NPB et au but pour récupérer la balle en jouant sur les trajectoires. 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. <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 en responsabilité. 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 de la balle, 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> <ul style="list-style-type: none"> Bloquer coup droit, revers à l'arrêt. Pusher long par un geste ample et accéléré. Transmettre la balle en « raclette » avec le bec de crosse. Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 8 minutes. <p>En Attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans un projet collectif en construisant des repères communs pour mettre un partenaire en situation favorable de tir. Occuper collectivement l'espace de jeu Prendre en compte le rapport de force pour choisir entre un jeu en montée de balle rapide ou d'attaque placée . Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible en tant que: <ul style="list-style-type: none"> PB : Jouer en évitement/débordement : passe et va, relais, exploitation de l'appui et du soutien. NPB : se démarquer, jouer en appui ou en soutien et créer des espaces libres pour ses partenaires. Maîtriser et coordonner des actions motrices : <ul style="list-style-type: none"> Passer et recevoir en mouvement. Réceptionner et tirer. <p>En Défense</p> <ul style="list-style-type: none"> S'organiser collectivement en se répartissant les rôles pour : <ul style="list-style-type: none"> Stopper ou ralentir la montée de balle et assurer le repli défensif. Défendre sur ½ terrain : se placer, se replacer entre l'attaquant et le but. Mettre en œuvre des intentions défensives pour récupérer la balle : gêner, dissuader, intercepter, aider. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenir une fiche d'observations. Emettre une opinion au regard des données recueillies. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans la construction et la réalisation d'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. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>Le co-arbitre :</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 Inciter les joueurs à faire preuve de fair-play. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail.

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.

Compétences 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.