

**Compétence attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou de dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable face à une défense qui cherche à empêcher la progression adverse**  
**S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires et les adversaires.**

Connaissances :	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p><b>BASKETTEUR :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Vocabulaire :</b> panier, lancer-franc, raquette, double-pas, dribble, retour en zone</li> <li><b>Les règles simples :</b> engagement, sortie, remise en jeu, reprise de dribble, marcher.</li> <li><b>Les limites du terrain :</b> pied sur la ligne = sortie si ballon en main</li> <li><b>Le statut d'attaquant</b> (porteur de balle) <b>et du défenseur</b></li> <li><b>La zone d'attaque :</b> Position favorable au tir</li> </ul> <p><u>En attaque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Passes, réceptions des passes, tirs et conduite de balle</li> <li>Notion d'espace libre et démarquage</li> <li>Zone de tir favorable, connaître sa distance de lancer maximale</li> </ul> <p><u>En défense :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Placement par rapport au but à atteindre</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p><b>Arbitre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les gestes d'arbitrages liés aux fautes essentielles</li> </ul> <p><b>L'observateur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les critères d'observations simples</li> </ul>	<p><b>BASKETTEUR :</b></p> <p>Se reconnaître soit attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut</p> <p>Gérer son effort pour participer à plusieurs matchs</p> <p><b>En attaque:</b></p> <p>S'informer avant d'agir (joueur démarqué et placer de préférence en avant)</p> <p>Faire des choix pertinents en tant que porteur de balle, varier le type et la longueur des passes pour mettre en sécurité le receveur</p> <p>Se dégager du défenseur par le dribble ou utiliser le dribble pour conserver de l'avance (couloir de jeu direct est libre) et savoir s'arrêter si adversaire pour tirer ou passer)</p> <p>NPB ATTAQUANT : Sortir de l'alignement avec le porteur pour lui offrir des solutions</p> <p><b>En défense :</b></p> <p>Se replacer entre porteur de balle et le panier dès la perte de balle</p> <p>Intervenir sur les trajectoires possibles du passeur</p> <p><b>Liées aux autres rôles :</b></p> <p><b>L'observateur :</b></p> <p>Etre capable de remplir la feuille d'observation à partir des critères suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perte de balle</li> <li>Possession de balle</li> <li>Tentative de tirs</li> </ul> <p><b>Arbitre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire respecter les règles</li> </ul>	<p><b>Liées à sa pratique :</b></p> <p>S'engager dans le jeu à effectif réduit quelque soit ses partenaires ou adversaire</p> <p>Respecter les règles de l'arbitrage, les partenaires, les adversaires, l'arbitre et le matériel.</p> <p>Prendre en compte les informations données par les observateurs</p> <p>Accepter la défaite ou la victoire</p> <p><b>Liées aux autres rôles:</b></p> <p><b>L'observateur :</b></p> <p><b>Arbitre :</b></p> <p>Faire preuve d'efficacité et d'objectivité dans l'arbitrage</p> <p><b>L'observateur :</b></p> <p>Faire preuve de rigueur pour remplir la fiche d'observation</p>	<p><b>CMS1 :</b> Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation des règles</p> <p><b>CMS2 :</b> organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages, ranger, travailler en équipe et s'entraider</p> <p><b>CMS3 :</b> se mettre en projet par l'identification ou collectives des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec</p> <p><b>CMS4 :</b> se connaître, se préparer, se préserver par la gestion de ses efforts, en sachant s'échauffer, récupérer, identifier les facteurs de risque</p> <p>Maitriser ses émotions, prendre des décisions adaptées</p>

**Liens avec le socle :**

Compétence 1 : Maitriser et utiliser un vocabulaire spécifique au sein de son équipe pour décider d'un projet

Compétence 3 : observer des données chiffrées liées au score

Compétence 6 : Respecter le règlement et les autres, travaillés en équipe et tenir les différents rôles (arbitre, marqueur chronométrateur)

Compétence 7 : Agir en groupe de manière responsable et autonome. Prendre des initiatives au sein du groupe