

Compétence attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balles rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. Observer et coarbitrer

Connaissances :	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>BASKETTEUR :</p> <ul style="list-style-type: none"> Vocabulaire : panier, lancer-franc, raquette, double-pas, passe et va, retour en zone Les règles simples : engagement, sortie, remise en jeu, reprise de dribble, marcher, rebond. Le statut d'attaquant (porteur de balle) et du défenseur La zone d'attaque : Position favorable au tir <p><u>En attaque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Différencier les situations d'attaque : contre attaque ou attaque placée Différencier les rôles de joueur meneur, appui Zone de tir favorable, connaître sa distance de lancer maximale <p><u>En défense :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Placement en zone, en individuelle <p>Liés aux autres rôles :</p> <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Application des règles affinées, non contact, marcher <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les critères d'observations pour connaître les attaques placées et les attaques rapides 	<p>BASKETTEUR :</p> <p>En attaque: Pour le porteur de balle, lors de la recherche d'un jeu rapide - mettre en mouvement le receveur en lançant dans sa course – Utiliser immédiatement l'appui en avant du ballon ou différer celui-ci par un dribble si cela est compliqué Savoir gérer si bon remplacement de l'équipe adverse pour mettre en place une attaque placée NPB ATTAQUANT : Se mettre dès la récupération du ballon dans des espaces propices à la progression du ballon</p> <p>En défense : Se replacer dès la perte de balle pour bloquer le porteur et les receveurs potentiels</p> <p>Liés aux autres rôles :</p> <p>L'observateur : Etre capable de remplir la feuille d'observation à partir des critères suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> Nb de tirs en situation favorable Quel type de défense Nombre d'attaque rapide ? <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> CO-ARBITRAGE 	<p>Liées à sa pratique : 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. Participer avec lucidité au sein de son équipe à l'évaluation et la remise en cause d'un projet de jeu collectif lié à l'alternance entre jeu rapide et jeu placé Accepter la défaite ou la victoire Accepter les remarques de tous</p> <p>Liés aux autres rôles:</p> <p>L'observateur : Arbitre : Faire preuve d'efficacité et d'objectivité dans l'arbitrage L'observateur : Faire preuve de rigueur pour remplir la fiche d'observation</p>	<p>CMS1 : Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation des règles</p> <p>CMS2 : 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>CMS3 : se mettre en projet par l'identification ou collectives des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec</p> <p>CMS4 : se connaître, se préparer, se préserver par la gestion de ses efforts, en sachant s'échauffer, récupérer, identifier les facteurs de risque Maîtriser ses émotions, prendre des décisions adaptées</p>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser 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