

Compétence attendue : Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d’actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon 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 du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l’arbitre.

Connaissances :	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>FOOTBALLEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le vocabulaire spécifique (corner, but, contrôle, dribble, pénalty). <input type="checkbox"/> Les règles simples : l’engagement, les sorties et remises en jeu, les contacts). <input type="checkbox"/> Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre. <input type="checkbox"/> Le statut d’attaquant (porteur de balle PB, non porteur de balle NPB) et de défenseur. <input type="checkbox"/> La zone de marque et la position favorable de tir. <input type="checkbox"/> Les repères de placement et de déplacement par rapport au ballon, aux partenaires, aux adversaires, au but en fonction du statut (notion de démarquage, de remplacement défensif). <input type="checkbox"/> Les repères d’efficacité dans les gestes : d’un contrôle, d’une passe, d’une conduite du ballon, d’un tir. <input type="checkbox"/> Les gestes d’arbitrage liés aux fautes essentielles. <p>Liées aux autres rôles : L’observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de marque, tirs et buts. <input type="checkbox"/> Les critères d’efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque. 	<p>FOOTBALLEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> S’informer avant d’agir : se situer sur le terrain, percevoir les partenaires (PB, NPB disponibles, à distance de passe), les adversaires, les espaces libres et la cible. <input type="checkbox"/> Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut. <input type="checkbox"/> Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 5 minutes sans perte d’efficacité. <p>En attaque : Le PB :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identifier sa position par rapport à la position de l’adversaire direct, au couloir de jeu direct et sa distance avec le but pour décider : de progresser balle au pied, de passer à un partenaire mieux placé, d’effectuer un tir cadré. <input type="checkbox"/> Coordonner des actions de contrôle, de conduite de ballon, de passe et de tir. <p>Le NPB :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> S’écarter et se démarquer à distance de passe en appui visible ou sur le côté du porteur de balle. <input type="checkbox"/> Rompre l’alignement porteur – défenseur – non porteur. <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identifier les pertes de balle de l’équipe et réagir en fonction de sa position sur le terrain. <input type="checkbox"/> Contrôler son engagement tout en cherchant à gêner la progression adverse du ballon en se plaçant entre son but et le PB. <input type="checkbox"/> Intercepter la transmission du ballon en se positionnant sur les lignes de passes adverses. <p>Liées aux autres rôles : L’observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Relever des résultats d’actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir. <input type="checkbox"/> Evaluer de façon chiffrée l’efficacité d’une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% de pertes de balles, % d’accès à la cible et de tirs en position favorable). <input type="checkbox"/> Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d’un projet de jeu simple en attaque. 	<p>FOOTBALLEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> S’engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires de façon intègre et avec fair-play. <input type="checkbox"/> Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel. <input type="checkbox"/> Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et D. <input type="checkbox"/> Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s’organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple. <input type="checkbox"/> Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires. <p>Liées aux autres rôles : L’observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Faire preuve d’attention, de rigueur et d’objectivité sur tout le temps du match. <input type="checkbox"/> Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d’informations. <input type="checkbox"/> S’impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l’élaboration d’un projet de jeu simple. 	<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 : 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. 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.