

Compétence attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

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 enrichi : une deux, appui, soutien, jeu par les couloirs, passe en retrait, recul-frein. <input type="checkbox"/> Les règles adaptées au niveau de jeu (hors-jeu, passe au gardien). <input type="checkbox"/> Les différentes formes de frappes dans le ballon. <input type="checkbox"/> Les différentes possibilités d'actions collectives (Jeu long, jeu court, jeu direct, jeu indirect). <input type="checkbox"/> Ses points forts et points faibles. <p>Liées aux autres rôles : Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitre. <input type="checkbox"/> Les gestes correspondant aux fautes identifiées en responsabilité. <input type="checkbox"/> Les placements et déplacements en co-arbitrage pour mieux voir les fautes. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les indicateurs de conservation et de progression du ballon, de situation favorable de tir (tir seul), de tir tenté et tir réussi. <input type="checkbox"/> 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>FOOTBALLEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identifier son placement en défense comme en attaque. <input type="checkbox"/> Elaborer un projet d'organisation collective simple lié à l'efficacité offensive et défensive <input type="checkbox"/> Coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. <input type="checkbox"/> Gérer son effort pour enchaîner plusieurs matchs de 2 fois 8 à 12 minutes. <p>En attaque : Le PB :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Choisir par rapport à sa position sur le terrain et en fonction du rapport d'opposition, de réaliser un contrôle orienté pour se déplacer rapidement vers l'avant en conduisant le ballon, se libérer d'un adversaire, enchaîner une frappe ou un duel face au gardien de but pour marquer. <input type="checkbox"/> enchaîner des actions de passe et de déplacement pour donner et recevoir le ballon en mouvement. <p>Le NPB :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Enchaîner des actions de placement, de déplacement et de remplacement. <input type="checkbox"/> Solliciter le ballon entre les défenseurs dans le sens du but attaqué (appel profond). <input type="checkbox"/> Décrocher d'une position dos au but attaqué (appui au porteur de balle). <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se placer et se replacer pour se répartir les rôles entre partenaires. <input type="checkbox"/> Agir sur le PB : le presser, le harceler pour tenter de récupérer le ballon. <input type="checkbox"/> Dissuader les passes et jaillir pour intercepter le ballon. <p>Liées aux autres rôles : Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles. <input type="checkbox"/> Se déplacer en coordination avec les joueurs et son ou ses co-arbitres. <input type="checkbox"/> Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation. <input type="checkbox"/> Connaître le score à tout moment de la rencontre. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Repérer une situation favorable et son exploitation. <input type="checkbox"/> Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés. 	<p>FOOTBALLEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif. <input type="checkbox"/> Accepter la répartition des rôles dans l'équipe. <input type="checkbox"/> Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score. <input type="checkbox"/> Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. <input type="checkbox"/> Reconnaître ses fautes. <input type="checkbox"/> Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique. <p>Liées aux autres rôles : Le co-arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> S'imposer dans ses décisions en les justifiant. <input type="checkbox"/> Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs dans un souci d'équité. <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Garder sa vigilance, sa neutralité et sa rigueur tout au long du match quelle que soit l'évolution du score. <input type="checkbox"/> Faire preuve d'objectivité (rôle tenu au regard du projet de jeu) et de tolérance (différences de ressources entre les élèves) dans l'observation d'un joueur. <input type="checkbox"/> Prendre de la distance et avoir un regard critique sur le football de haut niveau. 	<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: 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. 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

