

Compétence attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant, en situation favorable l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer.

Connaissances	Capacités	Attitudes	Liens avec les compétences méthodologiques et sociales
<p>Du pratiquant, Arbitre et juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de la rotation au service, des fautes de fil. Principe d'un jeu collectif centré sur le passeur en seconde touche de balle pour déclencher une attaque. 	<p>Du pratiquant:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une passe, réceptionner un ballon, attaquer, renvoyer, servir. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'échauffer, participer, aider, co-arbitrer, installer et ranger. 	<p>CMS1 : Agir dans le respect de soi, le respect des règles de sécurité et de fonctionnement</p> <p>CMS2 : organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer utiliser, ranger du matériel recueillir des informations, juger et travailler en équipe</p> <p>CMS3 : se mettre en projet par l'identification individuelle ou collective 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 Maitriser ses émotions, prendre des décisions adaptées</p>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire juste et précis lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices, à l'élaboration de l'itinéraire et à l'analyse des itinéraires. Compétence 6 : Respecter les consignes de sécurité, connaître les gestes de premier secours. Etre performant dans un travail en équipe. Compétence 7 : Etre capable de raisonner avec logique et rigueur. Développer sa persévérance. Affiner sa connaissance de soi et réaliser un projet de groupe.