

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer le disque et défendre la cible.

Respecter les adversaires et les partenaires.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La terminologie anglophone. • Les règles : le marcher, la marque, le non-contact, le turn-over, les sorties, la cible à attaquer et la cible à défendre. • Les notions d'appui et de soutien, d'espace de jeu afin de contribuer à la circulation du disque. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les éléments recensés dans les observations du jeu : possession de disque, perte de disque, accès à l'en-but, marque. ▪ Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut • S'informer avant d'agir : percevoir les partenaires, les adversaires, les espaces libres pour recevoir le disque en sécurité • Savoir où se situe la cible <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se démarquer en tant que NPD ○ Proposer dans un espace réduit des solutions en appui ou en soutien pour conserver le disque ○ Connaître la distance de passe de ses partenaires pour se placer judicieusement par rapport au disque ○ Pour le PD, s'orienter avec son pied de pivot vers un partenaire démarqué, à distance de passe (espace proche) ○ Réaliser une passe précise (distance, hauteur, force, sans interférences adverses) sur un partenaire ou dans sa course vers un espace libre ○ Utiliser la technique du revers et réceptionner à deux mains ○ Faire varier l'angle d'envol du disque pour modifier sa trajectoire <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Récupérer le disque en l'interceptant ○ Gêner le PD, se placer entre le porteur et la cible pour éviter les passes en avant, ○ Gêner le NPD en se plaçant à proximité et en anticipant les trajectoires ○ Être réactif quant à la relance du jeu, au turn-over et proposer rapidement des solutions de contre-attaque <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'auto-arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître et comprendre les règles pour les appliquer de façon objective et dans le respect de tous <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Repérer des résultats d'actions fiables liés aux pertes de disque et aux conditions de marque. ▪ Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% de pertes de disque, % d'accès à l'en-but adverse) ▪ Communiquer les résultats de l'observation pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires. ▪ Prendre ses responsabilités en tant que PD, NPD et défenseur. ▪ Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple. ▪ Savoir perdre ou gagner dans le respect de tous. ▪ Début d'auto-arbitrage : respecter les règles aménagées, être loyal et fair-play, être objectif et tolérant. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se montrer responsable des tâches simples confiées : mise en place du matériel, chronométrage, secrétariat, relevé d'informations. ▪ S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.

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 2 : S'exprimer en faisant référence aux termes anglophones propres à l'activité

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage et de rapport.

Compétence 6 : Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.

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 adapté.

Compétence attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution, l'utilisation de l'espace lointain et aérien. La défense rationalise son espace de jeu. Les joueurs utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées. Les joueurs sont capables de s'auto-arbitrer.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le vocabulaire spécifique enrichi. • Les règles dans leur ensemble (avec les variations liées à la pratique intérieure ou extérieure). • Les rôles de chacun en fonction de la distance au disque et de l'action en cours. • Les points forts et les points faibles de son équipe et ceux de l'équipe adverse. <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les indicateurs de conservation et de progression du disque, de situation favorable de marque. ▪ Les critères d'efficacité du projet de jeu : pourcentage ou proportion de disques atteignant la zone d'en-but et aboutissant à la marque. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer très vite de l'attaque à la défense (et inversement) en choisissant la conduite la plus adaptée. • Choisir la passe et le type de vol adapté au rapport de force dans la gamme de ceux connus, en fonction de sa position sur le terrain, de ses capacités et de celles de ses partenaires. • Maîtriser les règles d'action pour lancer en revers (trajectoires courtes et à mi-distance sur des cibles en mouvement), commencer à utiliser le coup droit et la réception à une main. • Allonger la passe en revers, jouer sur la hauteur du lâcher du disque pour varier ses trajectoires : passe tendue, passe planante. • Ordonner les actions de lancer à partir des appuis au sol. • Occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque comme en défense. <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se démarquer en tant que NPD ou PD. ○ Agrandir le triangle PD/adversaire/soi par des courses plus longues, avec des changements de rythme et de direction. ○ Proposer une solution au PD là où il n'en détient pas, dans un espace libre. ○ Utiliser son pied de pivot pour s'orienter dans différentes directions et observer le jeu afin de prendre des informations par rapport à la cible, l'adversaire et les partenaires. ○ Réaliser un choix de passe en adéquation avec la prise d'informations. ○ Réceptionner le disque suite à des trajectoires longues et planantes grâce à une course d'appel en diagonale permettant de garder le disque dans le champ périphérique de la vision et d'anticiper sa trajectoire. <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Perturber la qualité des passes, anticiper les interceptions dans le respect du règlement. ○ Systématiser une défense individuelle, freiner, orienter et stopper la progression adverse. ○ Introduire la notion de compter pour créer une pression temporelle sur le PD. ○ Enchaîner les actions de reconquête du disque ou de remplacement défensif. <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Repérer une situation favorable et son exploitation. ▪ Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engager dans la construction collective d'un projet. ▪ Prendre ses responsabilités et opérer des choix en fonction du score. ▪ Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. ▪ Reconnaître ses fautes. ▪ Accepter et tenir compte des remarques effectuées par les partenaires ou adversaires. ▪ L'auto-arbitrage : appliquer et faire appliquer dans le jeu le règlement adapté. ▪ Accepter les fautes commises. <p>Liées aux autres rôles : L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe. ▪ 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.

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 simple.

Compétence 2 : S'exprimer en faisant référence aux termes anglophones propres à l'activité.

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 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 ses points faibles, des autres. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage ou de match.